LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

RESIDENT EVIL 2
IL RITORNO DEI MORTI VIVENTI

SPECIALE PICCHIADURO
TEKKEN 3
DEAD OR ALIVE
STREET FIGHTER EX 2
EHRGEIZ

SUPERTRIX
GUIDA A CROC

RECENSITI
WINNING ELEVEN 3
R-TYPES
BOMBERMAN WORLD

ISSN 1126-3652
9 771126 365007 98003
MARZO 1998 L.6.500
SPED. IN ABB. POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO
GRUPPO FUTURA

CHARON K'LHANNA PRA'MIN ARCHON ROCHAN DAH'MON TARG

PERFECT ASSASSIN

PRESENTED BY GROLIER INTERACTIVE

LA GROLIER INTERACTIVE PRESENTA PERFECT ASSASSIN UNA PRODUZIONE VERITAS PRODUCTION
CREATO DA KEV WALKER SVILUPPATO DA SYNTHETIC DIMENSIONS
© Veritas Production Ltd

SALVO COMPLICAZIONI STAI PER MORIRE

MANUALE - VERSIONE IN ITALIANO - GIOCO

Distribuzione Divertimento Elettronico
VERTE italia®
distributore esclusivo

C.D.VERTE ITALIA S.p.A.
Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. (0331) 226.910 - Fax (0331) 226.999 - www.cdverte.it

GROLIER INTERACTIVE

PlayStation™

Tutti i marchi qui riportati appartengono ai legittimi proprietari.
™ e "PlayStation™" sono marchi di Sony Computer Entertainment Inc.

PERGIOCO®

NEGOZI PERGIOCO

MILANO via BORGOGNA 7
NUOVO San Babila MM1
MILANO via San Prospero 1
Cordusio MM1
MILANO via ALDROVANDI
Lima MM1
ROMA via degli SCIPIONI 109
Quartiere Prati
BRESCIA via TRIESTE 4/A
Angolo X Giornate
LUGANO (CH) q.re MAGHETTI

NEGOZI PERGIOCO Point

MONZA (MI) via CAIROLI 5
PAVIA c.so CAIROLI 26/D
FIRENZE viale LAVAGNINI 40

I prezzi comprendono IVA, e possono variare senza preavviso.

PLAY STATION

PLAYSTATION	299.000

ACCESSORI PLAY STATION

CAVI, CONNETTORI

CAVO LINK XTREME	19.900
EXTENSION CABLE	19.900
CAVO SCART RGB FIRE	24.900
MODULATORE RF PAL B XTR.	29.900
CAVO PAL (RF-UNIT)	34.900
CAVO LINK SONY	49.900
CAVO PAL SONY (RF-UNIT NR)	49.900
CAVO SCART EURO-AV SONY	84.900
MULTI TAP PLAYSTATION	84.900
BORSA + MEMORY,CONTROLLER	79.900

JOYSTICK

JOYSTICK ANALOGICO SONY	129.900
NAMCO ARCADE STICK	99.900
THE MAXIMIZER	69.900

MOUSE

MOUSE PLAYSTATION	59.900

JOYPAD

ACTIONPLAY NIKO	29.900
ASCII GRIP	64.900
ASCII PAD	44.900
CONTROL STATION PAD	29.900
CONTROLLER ORIGINALE	43.900
GRIPPER EXTRA TURBO PAD	29.900
TRANSPLAY	39.900
ULTRAPLAY	39.900
XTREME PAD ANAL. VIBRANTE	79.900
XTREME PAD	24.900

PISTOLE

LUNAR GUN	59.900
LUNAR GUN LASER RED SIGHT	29.900

SCHEDE DI MEMORIA

MEMORY CARD SONY	39.900
MEMORY CARD XTREME	29.900
MEMORY CARD XTREME TR.	34.900
MEMORY CARD XTREME 32Mb	89.900
MEMORY CARD XTREME 8Mb	49.900

VOLANTE

MAD CATZ VOLANTE PSX 2	129.900
VOLANTE PSX,N64,SS VFR1	129.900

GIOCHI PLAY STATION

ARCADE

AGENT ARMSTRONG	94.900
ASSAULT RIGS	69.900
ATARI ARCADE'S GREAT. HITS 1	99.900
BALL BLAZER	79.900
BATTLESPORT	74.900
BLAST CHAMBER	79.900
BUBBLE BOBBLE	79.900
BUBSY 3D	79.900
BUSHIDO BLADE	94.900
BUST A MOVE 2 Platinum	49.900
CARNAGE HEART	69.900
CASPER	99.900
COLONY WARS	94.900
CONTRA: LEGACY OF WAR	69.900
COURIER CRISIS	89.900
CRASH BANDICOOT 2	89.900
CRITICAL DEPTH	99.900
CROC	94.900
CRUSADER NO REMORSE	49.900
DESCENT 2	69.900
DIE HARD TRILOGY	49.900
DISRUPTOR	49.900
DOOM	64.900
DOOM:FINAL DOOM	64.900
DUKE NUKEM 3D	99.900
DYNASTY WARRIORS	89.900
DYNASTY WARRIORS Amer.	69.900
FIGHTING FORCE	99.900
FROGGER	94.900
G-POLICE	89.900
GRID RUN	69.900
HARD BOILED	79.900
HERC'S ADVENTURE	99.900
HERCULES	89.900
JERSEY DEVIL	99.900
KILLING ZONE	69.900
LETHAL ENFORCERS	99.900
MAGIC The Gathering	59.900
MARVEL SUPERHEROES	94.900
MASS DESTRUCTION	69.900
MAXIMUM FORCE	89.900
MDK	89.900
NAMCO MUSEUM 5	79.900
NANOTEK WARRIOR	59.900
NIGHTMARE CREATURES	94.900
NUCLEAR STRIKE	94.900
ODDWORLD Abe's Oddysee Ital.	99.900
OVERBOARD	79.900
PANDEMONIUM	84.900
PANDEMONIUM 2	79.900
PO'ED	59.900
RAYMAN Platinum	49.900
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	79.900
RIOT	74.900
ROBOPIT	49.900
ROBOTRON X	49.900
SHADOWMASTER	94.900
SLAMSCAPE	69.900
SOUL BLADE	89.900
SOVIET STRIKE Platinum	49.900
SPIDER	49.900
STARWINDER	59.900
STEEL HARBINGER	49.900
STEEL REIGN	79.900
STREET FIGHTER EX PLUS	89.900
SUB-ZERO M.Kombat Mythology	99.900
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 T.	79.900
SWAGMAN	79.900
TEKKEN 2	94.900
TEKKEN Platinum	49.900
TEMPEST X3	59.900
TETRIS PLUS	94.900
THE LOST WORLD Jurassic 2	79.900
THE NOTE	94.900
THE RAVEN PROJECT	79.900
TIME CRISIS + Pistola	149.900
TOMB RAIDER	69.900
TOMB RAIDER 2	99.900
TOSHINDEN 3	79.900
WAR GODS	99.900
WING COMMANDER III	59.900
WING COMMANDER IV	79.900
YUSHA Heaven's Gate	79.900

CORSE

AIR RACE	79.900
AUTO DESTRUCT	79.900
DESTRUCTION DERBY 2	49.900
EXPLOSIVE RACING	84.900
FELONY	99.900
FORMULA 1 '97	99.900
FORMULA KARTS Special Ed.	94.900
GRAND TOUR RACING Amer.	69.900
GTA Grand Theft Auto	89.900
MICROMACHINES V3	89.900
MONSTER TRUCKS	84.900
MOTO RACER	89.900
MOTORMASH	89.900
NASCAR 98	89.900
RAPID RACER	79.900
RIDGE RACER REVOLUTION Plat.	49.900
ROAD RAGE	79.900
ROCK 'N' ROLL RACING 2	99.900
SPEEDSTER	74.900
TEST DRIVE 4	94.900
TOCA TOURING RACING CAR Ita	99.900
TOTAL DRIVING	99.900
V-RALLY	89.900
WING OVER	99.900

PILOTAGGIO VOLO

ACE COMBAT 2	89.900
AIR COMBAT Platinum	49.900
STRIKE POINT	89.900

AVVENTURE

ARK OF TIME	89.900
BROKEN SWORD 2	94.900
BROKEN SWORD Italiano	94.900
CASTLEVANIA Sinphony Night	99.900
DEVIL'S DECEPTION	94.900
DISCWORLD 2	79.900
FINAL FANTASY VII	99.900
FINAL FANTASY VII Americano	89.900
ROSCO McQUEEN	79.900
SENTIENT	74.900
SUIKOIDEN Man.Ital.	94.900
THE LAST REPORT	89.900

SPORT

ACTUA ICE HOCKEY	99.900
ACTUA SOCCER 2	89.900
ACTUA SOCCER Club Edition	39.900
ADIDAS POWER SOCCER '97 Ita	89.900
COOLBOARDERS 2	94.900
FIFA 98	79.900
MADDEN NFL '98	94.900
NAGANO WINTER OLYMPICS	99.900
NBA LIVE 98	79.900
NHL 98	89.900
NHL BREAKWAY 98	99.900
PGA TOUR 98	89.900
POWER SOCCER 2	94.900
POWERPLAY HOCKEY	69.900
SUPER FOOTBALL CHAMP	79.900
SUPERSTAR SOCCER PRO	99.900
TENNIS ARENA	84.900
TRACK & FIELD Platinum	49.900
WCW Vs. THE WORLD	79.900

STRATEGIA

A IV EVOLUTION GLOBAL	79.900
ALLIED GENERAL	99.900
COMMAND & CONQUER	84.900
RED ALERT	89.900
SIM CITY 2000	69.900
WARCRAFT II	89.900
Z	79.900

GIOCHI DI SOCIETA'

CHESSMASTER 3D	64.900

VENDITA TELEFONICA PER L'ITALIA
tel. 02 / 29524256

SUPER PLAYSTATION

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.R.L.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
www.gruppofutura.it

DIRETTORE RESPONSABILE
Giampietro Zanga
COORDINAMENTO EDITORIALE
Elga Corricelli
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Matteo "MBF" Bittanti
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Igor Berzi, Gianandrea "J.A." Bittanti, Marcello "Morpheus" Cangialosi, Diego Cortese, Fabio "Bio" Massa, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Matteo "Shub" Tenca
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE:
Nicolas Di Costanzo
CORRISPONDENTE DAGLI USA:
Simone "Didimo" Bregni
PUBBLICITA'
Pubblicità Diretta Gruppo Futura
Laura Meneghin
Telefono: 02/66526286

GRUPPO FUTURA®
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
ABBONAMENTI
So.di.p - Casella Postale 7
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
Telefono: 02/66030285
Fax: 02/66030267
(i versamenti devono essere effettuati sul ccp n°00269274)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus* - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.6.500. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero **Super Console** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

FIEG Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI.

Sommario

Resident Evil 2 46

Gli zombie sono tornati e, purtroppo per noi, hanno deciso di portare alcuni loro amici...

Il primo *Resident Evil* ci ha costretti a tenere un ricambio di biancheria costantemente sotto mano: bene, preparate slip e boxer vari perché gli zombie *made in Capcom* sono di nuovo qui, più feroci che mai. *Resident Evil 2* è più ampio, violento e terrorizzante del suo predecessore: se questo non significa tener fede alle promesse fatte...

Speciale 34

E dopo esserci occupati per mesi e mesi di giochi di guida, stavolta sono davvero mazzate...

Sembrano passati solo pochi mesi dall'apparizione sul mercato di titoli come *Tekken* o *Battle Arena Tohshinden*. In realtà quei tempi rappresentano la preistoria del divertimento elettronico PlayStation. Le nuove proposte si chiamano infatti *Tekken 3, Dead or Alive, Bushido Blade 2* e Super PlayStation Console li ha visti in anteprima! Seguiteci in questo appassionante speciale sulla nuova generazione dei picchiaduro tridimensionali!

RUBRICHE:

PLAYGROUND: 6
PER COMINCIARE UN BELL'APERITIVO: CAMPARI COL BIANCO, TANTO PER NON FARE PUBBLICITÀ?

FAQ: 12
COME ANTIPASTO AFFETTATI VARI. VADA ANCHE PER UN BEL COCKTAIL DI SCAMPI...

PLAYWORLD: 16
DI PRIMO LASAGNE, SENZA OMBRA DI DUBBIO...

BIG IN JAPAN: 30
IN ALTERNATIVA UNA BELLA FONDUTA O RACLETTE A VOLONTÀ...

AMERICA'S MOST WANTED: 42
ANCHE UNA BELLA PIZZA CI STAREBBE BENE, MAGARI CON PANNA, RICOTTA E FUNGHI.

RETRO-GAMING: 74
SUL DOLCE È UNA BELLA LOTTA: IL TIRAMISU SPACCA, MA ANCHE UN BEL GELATONE NON È DA BUTTARE.

PRIMO PIEDE: 76
CAFFÈ A MANETTA. UNO DI ZUCCHERO.

SUPER TRIX: 78
SPERIAMO CHE NON SI VEDA TROPPO CHE È DUE GIORNI CHE NON MANGIAMO...

ATTENZIONE!!!
Ricordiamo numero e orari per l'*hot-line* telefonica: 02/66526289 - martedì dalle 14 alle 16 per consigli tecnici e date di uscita dei giochi; giovedì dalle 14 alle 17 per trucchi e soluzioni. Rammentiamo altresì che è pressoché inutile telefonare in orari che non siano quelli indicati qui sopra. Thanx.

PREVIEW:

BUSHIDO BLADE 2 34
CARDINAL SYN 38
CHILL 26
DEAD OR ALIVE 36
EHRGEIZ 40
NEED FOR SPEED 3 20
NEWMAN-HAAS RACING 24
SUPERCROSS '98 22
TEKKEN 3 35

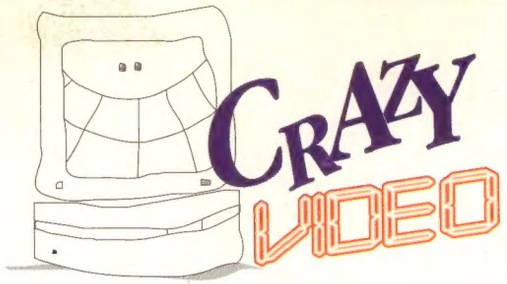
REVIEW:

BOMBERMAN WORLD 60
BUSHIDO BLADE 72
FINAL FANTASY TACTICS 56
JET RIDER 2 63
NBA IN THE ZONE '98 66
POWERBOAT RACING 62
REAL ROBOTS FINAL ATTACK 58
RESIDENT EVIL 2 46
R'N'R RACING 2: RED ASPHALT 68
R-TYPES 70
WINNING ELEVEN 3 64

Editoriale

Sono passati solo pochi anni dalla pubblicazione di ***Alone in the Dark***, antesignano transalpino di ***Resident Evil 2***. Ma tra i due prodotti c'è un autentico abisso. L'evoluzione tecnologica ha trasformato una semplice avventura dall'aspetto cubettoso in un realistico e raccapricciante film horror interattivo. La redazione di **Super PlayStation Console** ha speso le ultime settimane a combattere contro orde di *zombies* per le strade di Raccoon City. E non è stata l'unica: oltre due milioni e mezzo di videogiocatori in tutto il mondo hanno vissuto l'avventura capcomiana. Il dato appare ancora più stupefacente se si pensa che in Giappone sono state commercializzate qualcosa come un milione e ottocentomila copie di ***Resident Evil 2*** in meno di ventiquattro ore. Si tratta di un record assoluto per il mercato nipponico: ***Final Fantasy VII*** ha impiegato "ben" tre giorni per ottenere analoghi risultati. Altre settecentomila copie sono state distribuite negli Stati Uniti e la cifra è inevitabilmente destinata a crescere per la fine di aprile, quando sarà pubblicata la versione PAL di ***Resident Evil 2***. Chiaramente l'Europa resta – almeno per il momento – alla periferia dal villaggio videoludico globale: il formato televisivo differente rispetto a quello giapponese e americano e la conseguente necessità di approntare adattamenti e conversioni, hanno fino a oggi reso problematica la pubblicazione simultanea dei giochi in Giappone ed Europa. In compenso, la versione ufficiale di ***Resident Evil 2***, distribuita da Virgin, sarà sottotitolata in italiano. Il ritardo distributivo è un problema che da sempre affligge i giocatori che si appoggiano esclusivamente al mercato ufficiale. Considerando che la base di utenza PlayStation del Vecchio Continente sta crescendo a ritmi esponenziali (secondo gli ultimi dati, ormai costituisce un quarto dell'installato mondiale), crediamo che sussistano le condizioni e i numeri per un superamento delle formule di distribuzione tradizionali (leggi: attese dai sei ai nove mesi per le traduzioni PAL). Chiediamo quindi alle *software house* extra-europee una maggiore considerazione per il nostro mercato. In attesa di tempi migliori, segnaliamo l'iniziativa lodevole di Sony Computer Entertainment of Europe di diversificare – o quantomeno ampliare – le proprie scelte. Se fino a non molto tempo il numero di prodotti nipponici che venivano convertiti in formato PAL era decisamente ridotto (al di là dei *best-seller*, il vuoto più assoluto), ora la situazione sta cambiando. Nei prossimi mesi, SCEE distribuirà prodotti come ***Klonoa, Tomba, Armored Core, Ghost in The Shell, Bomberman World, Alundra***. Titoli che fino a non molto tempo fa erano relegati al mercato dell'importato. Siamo alla vigilia di una svolta? Se son rose, fioriranno...

La Redazione



Via Dante, 165
Sesto S. Giovanni (MI)
Telefono 02/2620680
Fax 02/2422357

CRAZY Point

vendiamo per VOI il vostro usato

PAVIA
Get Ready
Via Cardano 10/12 Tel. 0382/20957
Provaglio D'Iseo (BS)
Power Consol
Via Edison 11 Tel. 030/9823858

Ora siamo anche su internet!
www.magnos.it/crazyvideo

Videogiochi da tutto il mondo

VENDITA GADGET
magliette, poster, CD musicali e video giapponesi

vendita computer e accessori

DISPONIBILI TUTTI I TITOLI PC - CD ROM

SONY PLAYSTATION universale + gioco L. 449.000

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORE

Playground

Mensile di Dialettica Videoludica

SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbittan@tin.it

"With so little permanence in human relationships, abstractions like the brand name have become the only constants. The fluidity of people has resulted in brands being deified"
(Jaron Lanier, Wired 6.01)

Marzo pazzerello si distingue da febbraio per l'introduzione sul mercato della nuova generazione di schede acceleratrici per PC basate su *chipset* Voodoo 2. Si tratta di una tappa cruciale nel processo di consolizzazione del personal computer, della sua metamorfosi nella macchina ludica totale definitiva suprema e via di iperboli. Evidentemente, qualcuno si è accorto che l'unico modo per i PC di battere le console era inglobarne una al suo interno. Oggi le console sono le supposte dei PC. 3Dfx è, a tutti gli effetti, un'altra piattaforma ludica, il che spiega la corsa frenetica delle varie Diamond, Orchid, Creative etc. al *bundle* più appetibile. Diamond Monster II, per esempio, sarà accompagnata da giochi-vetrina, da *killer-app* come *Star Wars Game Pack* (*Shadows of the Empire: Battle of Hoth; X-Wing vs.TIE Fighter: The Academy* e *Jedi Knight: Dark Forces II*) di LucasArts, *Tomb Raider II* (Eidos Interactive), *Heavy Gear* (Activision) e svariati demo (tra cui *Final Fantasy VII, Daikatana* e molti altri). Il prezzo? Siamo sui duecentocinquanta dollari negli States, poco più di una Play... Intel non resta alla finestra. Il gigante americano ha recentemente presentato la propria scheda acceleratrice: Intel I740 *(aka* Auburn), sviluppato da Real 3D, *joint venture* di cui fa parte anche Lockheed Martin (*yep*, quella del Model 3 Sega...). Su un altro versante, Sega procede spedita verso la *picizzazione* del nuovo hardware ludico. È giunta la conferma che il sistema operativo di Katana, il successore di Saturn, è stato sviluppato da Microsoft. Corsi e ricorsi: anche l'OS di MSX era *Made in Bill Gates*. Ma non è finita: per l'elaborazione grafica di Katana, Sega ha chiesto aiuto a NEC e Videologic (leggi PowerVR), altra vecchia conoscenza dell'ambiente accelerato PC. Nintendo si prepara all'introduzione sul mercato del 64DD con l'obiettivo di ridefinire i rapporti di interazione tra differenti supporti ludici, rilanciare l'idea di *back-up* personalizzato e trasferire in ambito console la formula (vincente) dei dischi di espansione. Al di là dell'oceano, gli yankee si preparano all'avventura Project X (vedi AMW). Sviluppata da VM Labs, la nuova piattaforma ludica sarà presentata all'*E3* atlantino e quindi commercializzata nel quarto quadrimestre dell'anno. La strategia di distribuzione prevede vari modelli tra loro compatibili prodotti da diverse aziende (*3DO style* ma prima ancora *PC style*). Il fenomeno di omologazione tecnoludica pare inarrestabile. E Sony che fa? Da una parte rimarca l'essere "altro" di PlayStation rispetto all'*entertainment PC*, dall'altro la filiale americana sta sviluppando le versioni 3Dfx di *Crash Bandicoot* e *Jet Moto 2*. Hmmm... *"And I've seen it before... And I'll see it again... But it seems to me that it's just a bit of history repeating"* (Propellerheadz featuring Shirley Bassey).

MATTEO BITTANTI

LETTERA DEL MESE

Ciao,
Chi vi scrive è una ragazza di vent'anni che possiede una console Sony da poco più di quattro mesi. A volte compro anche qualche rivista, tra cui ovviamente **Super PlayStation Console**, per aggiornarmi sui titoli usciti o in arrivo. Leggo **PlayGround** con la speranza di trovare consigli, osservazioni e perché no, anche qualche critica che sia costruttiva...
Insomma, le opinioni di persone civili sulle loro esperienze di gioco. E invece ogni volta rimango delusa, al posto delle parole di videogiocatori più o meno divertiti ed entusiasti dei loro acquisti trovo le critiche, le polemiche, inutili e ripetitive, di quei super esperti che giocano da più di cinque anni e allora si sentono in grado di giudicare chi ha comprato una console qualsiasi con l'intento di di divertirsi e che non si pone affatto il problema della superiorià o meno del suo acquisto rispetto a quello del suo vicino (quanto hai ragione, caro E.Scognamiglio da Padova!!!). Non ho avuto il piacere di leggere la lettera di Luca Maggiolini e non ho idea di ciò che ha scritto e sinceramente, non mi può interessare di meno. Quello che sto per dire è rivolto al signor Nicola di Roma e a quelli che la pensano come lui. Sì, ho acquistato la console Sony anche se prima non i videogiochi non c'entravo nulla. Sì, sono il giocatore medio PlayStation. E allora?!? I videogiochi sono per me sinonimo di divertimento ed è questione di gusti come qualsiasi cosa che dà piacere (cinema, musica, cibo, sesso...) a prescindere dalla qualità... Niente mi dà il diritto di denigrare chi apprezza cose diverse da quelle che apprezzo io. Sì, ho comprato *Resident Evil* e *Final Fantasy VII* e ho sbavato per la loro grafica e ho goduto giocandoci! Hanno un *gameplay* giurassico? E chi se ne frega, c'è a chi piacciono così come sono! Usi il PC e ti lamenti se certi giochi non sono stati tradotti dall'inglese, ma falla finita, chi se ne frega se non hai i soldi per aggiornarlo, a 'sto punto buttalo se trovi che il progresso tecnologico sia ridicolo! Ho amato *Tomb Raider II* e con questo? Mi sono piaciuti tutti questi giochi, ma non mi permetto di giudicarli non avendo abbastanza competenza. Con loro ho passato ore divertenti e piacevoli e questo mi basta! Ma siete tutti annoiati e paranoiati? Altrimenti non so proprio come spiegarmi le vostre lettere piene delle solite considerazioni su giochi e console imperfette (niente è perfetto), lamentele sulle recensioni, denigrazioni di ogni tipo nei confronti di chi, come me, è ignorante in materia e in questo mondo viduloludico ci è entrato prevalentemente per diletto, ma anche per imparare. E allora istruiteci, grandi esperti, invece di prenderci a calci! Ma se devo diventare intollerante o frustrata come voi, preferisco rimanere ignorante e giocare a quello che mi piace senza spaccarmi la testa su cosa sia meglio o peggio... si tratta pur sempre di un gioco, perché non la fate finita con queste polemiche? Prima o poi mi stuferò anch'io dei videogiochi, ma troverò qualcosa di meglio da fare che rompere le scatole a chi ne trae ancora piacere, bello o brutto che sia. Fino a quel momento gradirei che certa gente non si permettesse di insultare gratuitamente la mia "categoria" con parole tipo "bambascione" o "babbo patentato" (qualunque cosa significhi) e la smettesse di condannare i gusti altrui. Avrò il diritto di scegliere come passare il mio tempo senza venire costantemente criticata, o no? Caro Nicola, prima di pretendere che si parli di cose serie (videogiochi per adulti? Mah...) cerca di capire quali sono veramente le cose di cui valga la pena discutere (ma quanti anni hai?). Se mi avete pubblicato, vi ringrazio molto dal basso della mia incompetenza.
Alexja
PS: Non sprecatevi a rispondermi sulla posta di **SPC**. Non penso che la leggerò più: è ridicola e avvilente allo stesso tempo. Niente di personale verso chi ne è responsabile. Buon lavoro e grazie per avermi almeno letto! Lunga vita a **FAQ** e **SuperTrix**!!!

E poi lo chiamano "sesso debole"...

Cari amici,
Sembra proprio che i media televisi e la carta stampata abbiano dichiarato guerra ai videogiochi. Nella continua ricerca del seme della perversione giovanile, psicologi ed opinionisti vari hanno individuato molti veicoli demoniaci – musica, fumetti, cartoni animati (in special modo *OAV*) e infine videogiochi. Basta la crisi epilettica di un bambino dimenticato da genitori distratti di fronte a uno schermo per scatenare crociate contro i *videogames*. Si sa benissimo che emanazioni di luci forti possono causare crisi epilettiche nei bambini, che sono psicologicamente più fragili degli adulti e più passivi, tanto da subire il carico emotivo della situazione reale o virtuale che stanno vivendo, ma, chissà perché, ci si ricorda di tale fragilità solo quando questi ultimi si trovano di fronte a un videogioco.
Questa avversione contro la nippo-cultura manifesta la sua prepotente presenza già con la censura (costringendo i puristi a rivolgersi a prodotti importati): non credo proprio che ci sia bisogno di psicologi della domenica che ci mettano in guardia sui pericoli di eventuali "emulazioni indotte". Forse questo potrà essere un espediente per vedere più copie di un giornale o di un videogioco, ma io sono una persona sensibile e mi sento estremamente a disagio ad essere additato come un probabile assassino solo perché ho una copia di *Bio Hazard* in mano. Ho iniziato a giocare all'età di dieci anni, ora ne ho ventotto e non mi sento troppo vecchio per continuare. Apprezzo chi, come voi, cerca di parlare dialetticamente del videogioco (e ricordo che il termine deriva da *dialeghestai* che in greco significa "ragionare insieme") senza per questo essere troppo ossequiosa per mamma Sony, che ha contribuito al nostro divertimento, ma che non ne ha certo l'esclusiva. Vi ringrazio dell'attenzione a me dedicata e faccio a tutti voi i miei auguri di buon lavoro.
Piero Baglioni

Nell'epoca delle trasgressioni e delle provocazioni standardizzate, la dissacrazione è ormai diventata un'abitudine, come il cappuccino la mattina e le repliche dei Simpsons *al pomeriggio. I mass media attaccano i videogiochi, le testate specializzate rispondono colpo su colpo con rassegnata puntualità. È il gioco delle parti, delle coppie, delle copie. Ognuno svolge il suo ruolo senza troppa convinzione: l'inquisitore che vorrebbe bruciare le copie del videogioco, il redattore che si erge a baluardo del Divertimento Elettronico e altre tipologie consumate come i fumetti di Diabolik del barbiere. Tanto si sa che finisce tutto a taralluci e vino: nella migliore delle ipotesi si può inscenare una commedia all'italiana coinvolgendo Costanzo, Castagna, la De Filippi e tutti gli altri mostri che popolano i nostri sogni (incubi) catodici. Per mesi, su queste pagine, abbiamo sottolineato gli orrori di stampa, gli strafalcioni e le generalizzazioni riportate da quotidiani e periodici. Un gioco sterile e degradante quanto le produzioni della Gialappa's Band. Un esempio di* territorial pissing, *per dirla col Tommaso Labranca. Abbiamo dato (diamo?) troppa importanza al frittume cartaceo, etereo e bittaceo rigurgitato dai media. Nuotiamo in un liquame di pseudo-informazione: siamo distratti da messaggi privi di senso. Personalmente, trovo più irritanti delle sistematiche condanne da parte dei media istituzionali le stucchevoli apologie di alcuni colleghi. Anziché riflettere costruttivamente sul fenomeno videoludico ci si limita a fare muro contro l'invasore, finendo per difendere prodotti indefendibili come* Carmageddon.
Mandiamoli in pensione i direttori artistici, gli adetti alla cultura... E non è colpa mia se esistono i carnefici, se esiste l'imbecillità... *Le influenze dei videogiochi a breve, medio e lungo termine sono tutt'altro che chiare. Al di là degli attacchi di epilessia fotosensibile, si sa ancora relativamente poco sulle conseguenze psicologiche e sociali dell'interazione elettronica. I videogiochi sono in grado di modificare il nostro senso di realtà? Alterano in qualche modo le dinamiche di socializzazione? Stretti tra inchieste sull'ennesimo ritorno di fiamma del '68 ed elzeviri sulle vacanze dei politici, gli articoli sui videogiochi che i* newsmagazine *italiani ci propinano ogni settimana si riducono a squallidi esercizi di retorica. Del resto, è ingenuo aspettarsi qualcosa di diverso da periodici che propongono maggiorate ignude in copertina pur di vendere qualche copia in più. Un esempio che* Super PlayStation Console *non seguirebbe mai...*

"COSA FANNO MARIO E LUIGI SUL CIGLIO DELLA STRADA CON LE CALZE A RETE E LA BORSETTA IN MANO? I BROS-STITUTI!!! AHAHAH AHAHAH... POMODORI E ARANCE AL SEGUENTE INDIRIZZO:

BIOMASSA@BBS.INFOSQUARE.IT

BAI/BIO"

M-GAMES VIDEOGIOCHI *Nuovi e Usati*

Via Giuba, 28/A - 20132 MILANO Tel. e Fax: 02/28.94.641

SPEDIZIONI GRATIS
Acquistando almeno 2 giochi sia nuovi che usati

PORTACI O SPEDISCICI I TUOI GIOCHI USATI

Riceverai uno SCONTO sull'acquisto di altri giochi, nuovi o usati

Da noi potrai trovare:
- GIOCHI USATI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 30.000
- GIOCHI NUOVI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 49.000
- GIOCHI USATI NINTENDO 64 DA LIT. 50.000
- GIOCHI NUOVI NINTENDO 64 DA LIT. 109.000
- GIOCHI MEGADRIVE E SUPERNINTENDO DA LIT. 20.000
- GIOCHI GAMEGEAR E GAMEBOY DA LIT. 20.000

PlayStation

SEGA SATURN™

NINTENDO 64

VUOI ACQUISTARE?
Telefona al numero 02/28.94.641e richiedi il listino prezzi, ti verrà spedito per posta oppure ti verrà inviato per fax.
Oppure chiedi la disponibilità immediata di ciò che ti interessa, direttamente al telefono; se deciderai di acquistare, riceverai il pacco entro 5 giorni lavorativi (circa). Se ordini più di due giochi non pagherai i costi di spedizioni.

VUOI VENDERE?
Abiti fuori Milano???
Telefona al numero 02/28.94.641 e fai valutare i tuoi giochi; ti verrà proposta una cifra, se questa ti andrà bene, potrai spedirci i tuoi giochi. Appena riceveremo il tuo pacco, verrai immediatamente avvisato via telefono e potrai quindi fare subito il tuo ordine.
Per corrispondenza non ritiriamo CONSOLE e giochi del MEGADRIVE, SUPERNINTENDO, GAMEGEAR e GAMEBOY.
I giochi devono avere tutti le scatole e le istruzioni.
Telefona per ricevere maggiori informazioni!
Abiti a Milano???
Vieni a trovarci direttamente in negozio!!!

Valutiamo i Vostri giochi PSX e SAT: minimo L. 20.000 massimo L. 50.000
Valutiamo i Vostri giochi N64: minimo L. 40.000 massimo L. 75.000

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
Tessera GRATUITA ai lettori di questa rivista!

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

[1] ***L'unico formato audio veramente innovativo. Altro che Minidisc... (NdMatt)***

Shasba!
Sono un venticinquenne, ho una ragazza che amo e sposerò, ho una famiglia nella quale sto bene, un'infanzia felice da ricordare. Ho venticinque anni nel 1998, la tecnologia permette di scambiarsi dati per telefono, immagini, testi, ricordi. Sulla rete esiste *Progetto Prometeo*, che io personalmente interpreto come un recupero di alcuni dei momenti che hanno segnato l'infanzia di tutti noi venticinquenni. Sigle di cartoni animati in rete... I cartoni animati giapponesi trasmessi dalle reti italiane negli anni '80 arrivarono come una novità e crearono un'*hype* allucinante, li guardavano tutti, vecchi e bambini (quale nonno non ha guardato *Heidi* o *Remi* col nipotino?). Erano storie di sentimenti nobili tipo "combatti per la libertà a bordo di fantastici robot" che nel '78, io bambino italiano di campagna, non riuscivo nemmeno ad immaginare. Il difendere i deboli, lo spirito di sacrificio, la sofferenza come elevazione dell'essere umano a eroe... piango! Scusate... Il tutto era raccontato con storie semplici ma coinvolgenti e spettacolari, la violenza c'era ed era contro il male (prevaricazione, invasione, uccisione, conquista, espansionismo a scapito della realtà). Ma non solo... alcune serie mostravano l'amore e il sentimento e per quanto strano il primo bacio che mi sconvolse fu quello che Candy diede a Terence, il primo nudo di Lily (quella dei Bon Bon magici)... momenti indimenticabili. Ora capisco, ma prima ero affascinato dalla terra del Giappone, era là che accadeva tutto, dove si concretizzavano i miei sogni... MAGIA! Ora riascolto le sigle dei cartoni animati in formato *MP3*[1] che scarico dalla rete e la frustata di *flashback* che mi ha colpito la prima volta dopo dieci anni che ho riascoltato la canzone di Capitan Harlock mi ha fatto comprendere tutto d'un colpo l'importanza che tutto ciò ha avuto per me. Il ruolo che hanno avuto nella formazione del mio spirito e della mia personalità, ero come una spugna che assorbiva stimoli per poi rielaborarli. Applicavo quelle regole che deducevo dal mondo reale. Non è vero che i bambini non hanno senso critico, basta responsabilizzarli e spiegare loro il perché delle cose (come fecero e, nonostante tutto, fanno i miei genitori). Scrivo questa lettera anche se so che non c'entra nulla con i videogiochi né con l'ultima strategia di mercato di Sony, tantomeno con le discutibili decisioni di Sega e Nintendo. Scrivo perché ho bisogno di declamare le sensazioni che sto provando, perché la magia che scaturisce da un cartone, dall'ascolto a distanza di anni della sua sigla, perché giocare ai videogiochi è insostituibile, non importa il formato, il media (libro, pellicola, disco) che veicola la magia, l'importante è che si tengano sempre vivi i recettori per metabolizzarla e nutrire con essa l'anima. Sognare e immedesimarsi sono elementi cruciali per chi gioca: giocare a ***Final Fantasy VII*** senza immedesimarsi in Cloud o Tifa sarebbe come uccidere il gioco stesso, correre sulle navicelle di ***WipEout*** senza quasi sentirne il vibrare (e senza *force feedback*!) e senza coglierne il senso di *speedness* (perdonatemi il neologismo), ridurre il tutto a un mero codice privo di senso.
Da piccolo – parlo degli anni '79-'80 – sognavo computer in grado di parlare e mostrare immagini e filmati fotorealistici, capaci di collegarsi al mondo intero (chi non si ricorda *i Ragazzi del Computer*, trasmesso da Italia 1?), di poter pilotare e muovere elettronicamente i modellini di robot che restavano inesorabilmente immobili (mentre ora c'è ***Heavy Gear***) o di guidare la Todoroki Special (adesso posso con ***Screamer*** e ***Rage Racer***). I sogni di quando eravamo bambini si realizzano adesso: godeteveli e continuate a sognare...
Danilo '72
Valle Salimbene (PV)

Alla tenera età di sette anni, passavo i pomeriggi in compagnia della mia mitica collezione di soldatini Atlantic e Airfix. Ne possedevo quasi tremila. Le mitiche scatoline da cento pezzi mi regalavano ore di malsano divertimento. Facevo combattere i marines contro le truppe naziste in scenari ricavati da tappi di sughero, portamatite rovesciati e pezzi di Lego. Inventavo conflitti che duravano intere settimane, acquistavo rinforzi per ribaltare situazioni disperate, aggiornavo i diari delle battaglie. Quando non ero impegnato in una campagna bellica, leggevo. Ricordo che rimasi letteralmente folgorato da* Battleground*, un racconto di Stephen King incluso nella raccolta* Night Shift *("A volte ritornano" in Italia). Parla di una squadra di soldatini killer che fa la pelle a un povero disgraziato, tale Mr. Renshaw. Quella lettura mi aveva sconvolto. Le battaglie non mi sembravano più divertenti come una volta. Anzi, mi irritavo a vedere gli omini blu verdi beige immobili sul parquet, bloccati nelle loro pose come patetiche statue di cera. Il mio* battleground *era - né più né meno - un presepio pagano. Il racconto mi aveva costretto a confrontarmi direttamente con un dato originario, tanto evidente da passare inosservato: l'irrimediabile staticità delle mie truppe in scala 1/72. Senza pensarci su due volte, presi una decisione radicale: confinare l'esercito nel deserto del solaio. I soldatini giacciono tuttora in anonimi fustini nell'attesa buzzatiana di combattere un'ultima, epica battaglia. Come in preda ad un raptus, cominciai a battere a tappeto i grandi magazzini milanesi alla ricerca degli omini animati. Zero assoluto. Ricordo ancora la risposta sarcastica di un commesso di Grazzini: "*Prova nel Paese dei Balocchi*". Non tutto il male, si sa, viene per nuocere. Durante una di quelle escursioni feci una scoperta importante: esisteva un universo ludico parallelo là fuori, un universo che aspettava solo di essere colonizzato. Già, sto parlando dei videogiochi: Colecovision, Atari 2600, Vic 20... Barattai la mia innocenza per un joypad e mi gettai a capofitto nella nuova avventura.* Flashforward*: anni novanta. Westwood Studios presenta al pubblico il suo ultimo prodotto:* Command & Conquer*. La frustata del* flashback *mi colpisce in pieno: trovo, finalmente, la traduzione elettronica delle mie fantasie pre-adolescenziali. Un'unica scatola mi restituisce i soldatini, la tensione di* Battleground *e qualcos'altro: lo stupore dell'infanzia. Quel sogno di cui parla Danilo '72, sogno che è prima di tutto bi-sogno, nella duplice accezione di "esigenza" e "due-volte-sogno", "sogno all'ennesima potenza". Nel corso della nostra esistenza, la capacità di stupirsi e di sognare si evolve e si trasforma, ma non smette mai di pulsare. Ho venticinque anni nel 1998 e, dannazione, sto ancora giocando.

Letterina di cazzeggio multiplo. Parlerò di tutto e niente (è grave?) dando libero sfogo alla vena polemica che ultimamente fatico a controllare e che le recenti, angoscianti partite a ***Resident Evil 2*** non fanno altro che alimentare. Prima di tutto un complimento a te, MBF, e alla redazione tutta per l'ottima rivista e un complimento a me che vi lodo oltre agni limite. *In secundis*, giusto per farti capire che tipo di videogiocatore sono, ti dico che seguo l'appagante

AI CONFINI DI PLAYGROUND
OLTRE I LIMITI DELLA POSTA

Cara redazione,
Mi sono chiesto?
Visto il grande successo che ha riscosso il *Commissario Rex* su Rai Due, perché non trarne una bella avventura per PlayStation che vede come protagonista un poliziotto e un cane?
Fabio

Egregio MBF,
È vero che i cartoni animati giapponesi sono diseducativi e causano complessi mentali perché basati sulla violenta cultura dei samurai?
Massimo "Playboy Ryo" Zecchin

Egregio Bittanti,
Negli ultimi tempi PlayStation ha dimostrato di sapersi imporre sulle masse e di sicuro ciò si rinnoverà con una futura versione. Mi chiedevo se hai notato come è spocchiosamente fastidiosa la "volgarizzazione"... Il Tamagotchi è una sorta di ***Little Computer People*** (non vorrei minizzare) però... io odio il primo, ma non il secondo. Intedo dire, ridurre tutto alle masse, tradisce gli eterni fedeli. Le console e i videogiochi sono sempre state trattate come giocattoli per bambini, ma accettare l'alternativa di una maggiore apertura al "pubblico" comporta compromessi, non siamo i capi di una setta che ha bisogno di nuovi adetti. Ciò che comprende questa ipotetica massività equvarrebbe a quell'effetto che ha determinato il Tamagotchi, ossia il potere nelle mani della stupidità (le masse) diventa tale. Definire il videogioco come elemento a sé stante è quantomeno riduttivo, anch'esso (e non sto esagerando) conserva una sua filosofia. Per esaltare i gusti della collettività donminatrice potrei riferirmi alla filmologia, l'immondizia ben condita (*independence day*) diventa un kolossal della fantascienza avendo una trama da schifo. Chi sa quanti "puristi" del videogame storcono il naso a sentire parlare di Lara ora che è diventata di pubblico dominio (infatti non vedo più *X-Files* da quando la gente ha cominciato a strapparsi i capelli per Mulder e Scully) lo spirito pioneristico viene smorzato, molte cose a mio parere dovrebbero essere per molti ma non per tutti. Immagina di far leggere l'*Anticristo* di Nietzsche a un prete e poi ascoltare le elucubrazioni verso l'autore (infatti ciò che non è compreso è disprezzato. Poi ogni sorta di schifezza (che siano libri, film etc.) vengono chiamati Trash con la T maiuscola e consacrati per la cultura della sottocultura, riciclando ogni cosa, chi la chiama società dei consumi si sbaglia.
Firmato: ES

mondo dei videogiochi dal lontano 1981 (io ho visto la luce nellaprile del '74) e mi ricordo bene riviste quali Videogiochi e specialmente Zzap! Nel quale tu comparisti per la prima volta come Matteo Bittanti "Il Filosofo" (anzi Marco) sul numero di Marzo '88. Grazie a te e a gente come FFS e Marco Spadini la posta prese vita e si aprì furiosa la stagione delle polemiche. Di macchine da gioco ne ho possedute molte: VCS 2600, Commodore 64, Amiga 500, Pc e infine PlayStation. Di conseguenza ho visto anche molti giochi: ***Frogger, Pole Position, Project Firestart, Zamzara, Microprose Soccer, Kick Off 2, Lotus, Rocket Ranger, Another World, Doom, Indy and Last Crusade, F1GP, Quake*** sino a ***Blade Runner*** e PlayStation. Beh, tutti i giochi citati e molti altri ancora hanno lasciato in me bei ricordi, giornate trascorse davanti al monitor divertendomi da matti, ma non mi è mai capitato di pensare, di fronte all'ultimo gioiello videoludico partorito da Namco, Square, Lucas e via dicendo, di rimpiangere i giochi di un decennio addietro. Casomai ho assistito stupefatto all'evoluzione che ha trasformato le avventure testuali alla ***Zork*** in capolavori multimendiali come ***Blade Runner*** o affascinanti picchiaduro come ***International Karate +*** in spettacolari spaccaossa come ***Tekken 2.*** Mi fanno cadere le sfere quindi quelli che si lamentano dei tempi andati *"Oooh non li fanno più i giochi di una volta, io al posto di spendere 130.000 per* ***Tekken 3*** *mi compro un bel Super NES così posso giocare ad* ***ActRaiser*** *e* ***Simon's Quest****, altro che FF7!"*. Seee bravi, mi fate solo ridere! Questa è gente viziata fino al midollo, che non sa più trovare stimoli tale è l'assuefazione raggiunta nei confronti di QUALSIASI forma di divertimento; o sono dei miopi mentecatti che criticano piattaforme concorrenti e relativo software denunciandone la mancanza d'originalità (***Final Fantasy 7***? Il solito, noioso RPG; ***Tekken 2?*** Il solito, banale picchiaduro; ***Gran Turismo***? Il solito, scontato gioco di guida; e via con altri capolavori), quando poi mi vanno in brodo di giuggiole con ***Mario 64***, che è, obiettivamente, il solito, seppur eccellente, *platform* targato Miyamoto. Invidia, insoddisfazione, incapacità di divertirsi con quello che si ha; questi sono i motivi che spingono gli utenti di N64 a denigrare il software altrui, mentre sono inferiori le polemiche scaturite da utenti PlayStation visto che questi hanno molto meno materiale a loro disposizione da attaccare. Il fatto è che Sony è riuscita a creare non solo una macchina tecnologicamente avanzata (così come Sega e N64) ma grazie ad una politica "aperta" ha fatto sì che fossero sviluppati giochi "adulti", o meglio, giochi interessanti NON SOLO per gli adolescenti. Io non voglio aiutare Mario a salvare la principessina rapita da malvagi nanetti parenti dei Puffi e nemmeno mi esalta guidare dei simpatici go-kart battagliando contro scimmie e idraulici. NO! Io voglio spiattellare la capa di quel simpatico *zombie* sul muro con la mia Magnum[2], voglio sentire le ossa di King schioccare sotto la presa del possente Heiachi, voglio commuovermi , come mai mi è successo prima, di fronte alla statua di Seto in compagnia del figlio Red XIII.

PLAYCOVER

Un menu di tutto rispetto. Come antipasto abbiamo ***Beavis & ButtHead***, anche se la lingua giapponese potrebbe risultare indigesta ai fan di Mike Judge (attenti alla Daria-diarrea *chachacha*). Come portata principale, serviamo ***Cyberbots***, l'ultimo picchiaduro Capcom. Da notare la scritta kubrichiana (*"Full Metal Madness"*) e l'orrido logo graffitaro. Di secondo c'è pesce, ossia ***Mr Jim's Passing Beat Virtual Fishing***, il gioco di Sampei il pescatore. Concludiamo in bellezza con il coloratissimo ***BombermanWorld*** (dopo Gallarini, è noto che tutti i videogiochi sono coloratissimi). *Burp.* Oh, pardon...

[2] ***HAI MAI PROVATO CON UN MAGNUM? (NDMATT)***

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12 (VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189
ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - AMIGA - NINTENDO 64
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE

ACE COMBAT 2	E	88000
ACTUA SOCCER 2	E	94000
ADIDAS POWER SOCCER INT. 97	E	64000
AGENT ARMSTRONG	E	84000
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	J	68000
BROKEN SWORD 2	E	92000
BUST A MOVE 2	E	49000
BUST A MOVE 3	E	77000
CASTELVANIA	E	89000
COLONY WARS	E	94000
COMMAND 2C RED ALERT	E	92000
COOL BOARDERS 2	E	TEL.
CRASH BANDICOOT 2	E	92000
CRIME KILLER	E	TEL.
CRITICAL DEPTH	E	TEL.
CROC	E	88000
DARK FORCES	E	79000
DESCENT 2	E	82000
DESTRUCTION DERBY 2	E	49000
DIE HARD TRILOGY	E	68000
DISCWORLD 2	E	88000
DISRUPTOR	E	78000
DUKE NUKEM 3D	E	92000
EXCALIBUR	E	78000
EXTREME 2	E	58000
EXUMED	E	84000
FADE TO BLACK	E	49000
FIFA 98	E	86000
FIGHTING FORCE	E	88000
FINAL FANTASY VII	E	TEL.
FORMULA ONE 97	E	TEL.
G POLICE	E	89000
GRAND THEFT AUTO	E	TEL.
GRAN TURISMO	J	TEL.
HARD CORE 4X4	E	68000
HERCULES	E	88000
HEXEN	E	68000
INT. SOCCER PRO	E	94000
INT. SS. SOCCER DELUXE	E	64000

COMBINAZIONI CONSOLE PLAYSTATION CON SOFTWARE E HARDWARE

PLAYSTATION UNIVERSALE

SPEDIZIONE DELLA MERCE CON MINIMO COSTO

TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA

KURUSHI I	E	77000
JERSEY DEVIL	E	TEL.
JUDGE DREDD	E	92000
JURASSIC PARK - LOST WORLD	E	89000
KING OF FIGHTERS 95	E	68000
LIFEFORCE TENKA	E	78000
MADDEN NFL 98	E	86000
MAGIC CARPET	E	68000
MARVEL SUPER HEROES	E	88000
MAXIMUM FORCE	E	92000
MDK	E	TEL.
MEGAMEN X3	E	68000
MONSTER TRUCKS	E	74000
MOTO RACER	E	88000
MOTOR TOON 2	E	78000
NAGANO	E	TEL.
NAMCO MUSEUM 4-5	E	TEL.
NASCAR 98	E	89000
NBA LIVE 97	E	68000
NBA LIVE 98	E	89000
NHL 97	E	68000
NHL 98	E	88000
NHL FACE OF 97	E	58000
NIGHTMARE CREATURES	E	92000
NUCLEAR STRIKE	E	88000
ODD WORLD-ABE'S-ODDYSEE	E	94000
OLYMPIC SOCCER	E	58000
OVER BOARD	E	88000
PARAPPA THE RAPPER	E	74000
PGA TOUR GOLF 97	E	64000
PGA TOUR 98	E	86000
POWER BOAT RACING	E	TEL.
POWER SOCCER 2	E	TEL.
RAGE RACER	E	84000
RALLY CROSS	E	68000
RAPID RACER	E	88000
RE LOADED	E	58000
RESIDENT EVIL 2	J/U	TEL.
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	E	77000

MESE DELLO SCONTO

PAGAMENTI DILAZIONATI SENZA INTERESSI

PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI

PREZZI PER CORRISPONDENZA

TELEFONARE

RIOT	E	54000
SAMURAI SHOWDOWN III	E	74000
SENSIBLE SOCCER 2000	E	TEL.
SINDACATE WARS	E	88000
SOUL BLADE	E	84000
SOVIET STRIKE	E	54000
SPIDER	E	68000
STAR GLADIATOR	E	64000
STREET FIGHTER EX PLUS	E	88000
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	E	74000
TETRIS PLUS	E	94000
TIME CRISIS + PISTOLA	E	TEL.
TOCA TOURING CARS	E	92000
TOKYO HIGHWAY	E	68000
TOMB RAIDER 2	E	TEL.
TOTAL DRIVING	E	94000
TOSHINDEN 3	E	88000
TOTAL NBA 97	E	64000
TWISTED METAL 2	E	68000
VIRTUAL POOL	E	88000
V - RALLY	E	88000
WARCRAFT II	E	89000
WING COMMANDER IV	E	68000
ZETA	E	78000
TITOLI PLATINUM		TEL.
OCCASIONI DA LIRE		30000

PISTOLE PER PSX - SATURN
JUDGE DREDD SUPER
TURBO GUN - LUNAR GUN

DISPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI PER PSX
ANALOG CONTROLLER L.58000 - MOUSE L.58000
MULTITAP L.78000 - CONTROLLER DA L.28000
MEMORY CARD - TELEFONARE

LETTURE

"Da bambino è tutto più facile perché fai male per gioco, vivi per gioco, vai nel negozio a comperare gli ovetti, li apri e trovi un soldatino.
Quando ne hai sei o sette, inventi una guerra.
Adesso no.
Adesso, se inventi qualcosa di finto sei pazzo.
Allora, ho pensato che crescendo a un certo punto ho incominciato a giocare un gioco che non si capisce mai.
Tu guardi gli altri che guardano giocare te.

Come se tutti ci spiamo a vicenda.
Ma il gioco qual è, non lo sai.
Nessuno lo sa.
Fino a quando diventi vecchio e muori, nessuno lo sa.
Per me quando muori è un'inculata.

Se per esempio c'è l'Oltretomba tu vai di là e non sai cosa dire.
Chiedi scusa che gioco era?
Quelli dell'aldilà secondo me stanno tutto il giorno a guardare la televsione.
Dentro la televisione, ci siamo noi.
Magari siamo la domenica sportiva dei morti.

Oppure i videogiochi di Dio.
La playstation di un qualcosa di più immenso.
O i gratta e vinci di un puttanaio pazzesco"

(Da **Puerto Plata Market** di Aldo Nove, Edizioni Einaudi, Collana Stile Libero n. 486 © 1997 Giulio Einaudi Editore)

Puerto Plata Market è l'Italia. Ci siamo dentro tutti. Dal primo all'ultimo. C'è PlayStation, l'Ikea, la Svizzera, Santo Domingo, il Toblerone, i porno, *Beatiful*, i cartoni animati giapponesi, la Juve di Lippi, i fast food, i centri commerciali. L'Italia, appunto. Guglielmi sull'Espresso parla di gioco dialettico tra autore e protagonista. Aggiungerei il suffisso "video": non solo perchè tutta la realtà di cui parla il protagonista, Michele di Gornate provincia di Milano, è inesorabilmente filtrata e distorta dalla televisione, ma soprattutto perché il protagonista è l'*alter ego* di Nove: non si capisce bene dove comincia e dove finisce il gioco dell'identificazione, come ha sottolineato Cesare Segre sul Corriere di non so quando. **Puerto Plata Market** è il miglior videogioco degli ultimi anni. Possiede lo stesso ritmo frammentato dell'intrattenimento elettronico, è vuoto bidimensionale riempito di Merendine del Mulino. Come tutti i migliori videogiochi, anche **Puerto Plata Market** consente anche ai mediocri di vivere un'avventura eccezionale. Le pagine di Nove sono un'esplosione di riferimenti culturali bassi, bassissimi, infimi. Come il Mario delle piattaforme, l'autore salta da un argomento all'altro pur mantenendo un'invidiabile coerenza narrativa e una grande agilità sintattica. Il comune denominatore: l'ossessione per le merci, l'obbligo rituale del consumo, dell'acquisto a comando. Da comprare assolutamente...

MATTEO BITTANTI

Chi mi permette questo? Sony e PlayStation. Grazie a loro continuo a divertirmi videogiocando, ma non per questo scredito Nintendo o Sega; semplicemente per come stanno le cose al momento non me ne frega niente dei loro giochi (*Turok*? Divertente e discretamente realizzato, ma ormai non ne posso più di sparatutto in soggettiva). Tutto qua. Senza molti "*Ma che schifo x*", "*Che delusione y*". La cosa che più mi ha fatto incazzare è la superficialità e l'incompetenza con la quale alcuni lettori hanno giudicato *Final Fantasy 7*, un capolavoro assoluto della storia dei *videogames*, che è stato confrontato con *Mario 64* e non so quanti RPG a 16-bit per metterne a nudo i difetti. Patetico. È come confrontare in campo cinematrografico *Blade Runner* con *Star Trek* o in campo musicale Beatles con Oasis. È vero che poi c'è chi giudica *Fighting Force* vario e originale oppure considera *Rebel Assault* ben più di un misero *laser game*! Arghhhhhhh! Ma come si fa dico io a spendere 100.000 carte per delle ciofeche simili? E *Need for Speed 2*? Aberrante! Eppure ha venduto. Sì ok, mi rendo conto che la massa è abbastanza gnorra, d'altronde come si fa a fare la fila per vedere l'ultimo film dei Vanzina o di Benigni e poi ignorare Abel Ferrara o David Mamet? Sono cinque minuti che fisso lo schermo e non trovo più niente da dire, probabilmente ho prosciugato la vena di cui sopra. Non mi resta che salutare la redazione, rinnovare i complimenti e augurarvi di continuare così. La miglior prova della vostra professionalità? Il voto dato a *Nightmare Creatures*. Altro insulso *beat 'em up* mascherato dietro una grafica d'effetto. A risentirci...
Vlad
Massimo Monti
<clockorg@usa.net>

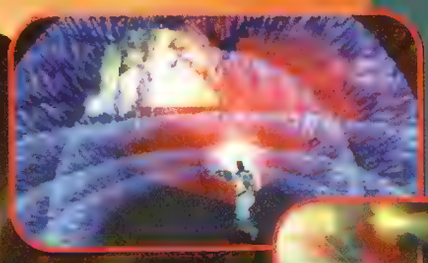
Come volevasi dimostrare: i videogiochi non solo dischetti d'argento (o di platinum*), mere presenze cosali, ma strumenti, oggetti investiti delle nostre proiezioni di desiderio. Fin dal livello percettivo più banale, la merce elettronica incarna un'onda di aspirazioni, aspettative, sogni, fantasie. Un'onda che è in larga parte canalizzata, prevista, controllata dal sistema della produzione. Ma conserva una dimensione di purezza che sfugge al meccanicismo dell'industria videoludica. È, quantomeno, la manifestazione di un desiderio, una tappa della galleria dell'utopia, la testimonianza di un bisogno. E cos'è il desiderio se non il rinvio a qualcos'altro, all'ignoto, allo stra-ordinario, a ciò che esorbita dal rassicurante tran tran quotidiano? È volere qualcosa che pure non siamo in grado di definire, di riconoscere e che pure ci dà la forza di andare avanti, di (r)esistere. Nei giochi di ruolo procediamo a tentoni, per tentativi. Proprio come nella realtà. Cerchiamo quegli indizi, quelle tracce, che ci porteranno alla meta. La storia e la Storia sono configurazioni sperimentali. Per dirla con Bloch, l'esistenza è un* experimentum mundi*. La tensione al cambiamento è il vero e unico motore della storia. Il desiderio assume una valenza escatologica. Videoludicamente parlando, il successo che i giochi di ruolo stanno riscuotendo in occidente forse può essere spiegato con la rinnovata consapevolezza che la vita non è che una serie di frammenti, a riprova che il principio fondamentale non è l'essere, come insegna la filosofia tradizionale, bensì il possibile. La tensione all'evolversi, al cambiamento anche impulsivo e reattivo, ha quindi una sua coerenza. Torno ancora una volta alla missiva disvelante e dirompente di Pablo Cerini di qualche mese fa: noi concepiamo la nostra quotidianità come provvisoria, temporanea. Per sopportare la stasi coatta e meccanica dell'esistere ci nutriamo continuamente di sogni. Si tratta di sogni prodotti in serie dallo stesso sistema che ha ogni interesse nel mantenimento dello* status quo*, dell'esistente. Se una partita ad* Alundra *o a* Grandia *mi tranquillizzano, possono servirmi a dimenticare traffico, code agli sportelli, scioperi e cavi della funivia tranciate. I videogiochi regalano scampoli di alternativa all'esistenza attuale, sono brandelli e frammenti di pseudo-esistenza. Sogni controllabili. Una scienza sicura, a differenza dell'astrologia, che regala illusioni ma non protagonismo.*
Dobbiamo sempre aspettare che quel dannato pianeta entri nel nostro segno prima della Svolta che cambierà definitivamente la nostra esistenza. Colony Wars *mi dà la possibilità di farli saltare in aria, i pianeti: volete mettere? Eppoi il* sequel *è già in fase di sviluppo e avrà* new colors, new dimensions and new values. Pump up the volume. *I giochi elettronici sono le vere microutopie del quotidiano. Al pari delle altre forme della produzione culturale incanalano lo slancio, la tensione, il tendersi del soggetto, ma offrono in più la suprema illusione dell'interazione. Questo mi porta a concludere che... Er, cos'è che volevo dire?*

Salve,
Ho trent'anni, e amo i videogiochi visto che anche nel lavoro mi occupo di computer; oggi ho finito *Resident Evil 2* dopo circa una settimana di gioco, non più di tre ore al giorno (premetto non sono un mostro da console, rientro nei giocatori normalissimi). Siamo d'accordo sulla grandezza dello sforzo grafico, siamo d'accordo sulla giocabilità, ma sono rimasto molto deluso dagli enigmi, identici o quasi al precedente con l'unica differenza di essere molto ma molto più facili del predecessore. Ma è questo il grande evento che aspettavamo?
Saluti.
vicio@compuservice.it

Dici bene: Resident Evil 2 *è un evento, non un videogioco. Un evento videoludico, creato da Capcom, dalle riviste del settore, dalle agenzie di marketing, dal sistema, dagli uomini in nero.* Resident Evil 2 *è forse il videogioco più sovraesposto degli ultimi anni, tipico esempio di prodotto multimediale da consumo istantaneo, specchio e motore dell'immaginario ludico di fine millennio. Ho perso il conto delle anteprime che abbiamo pubblicato su queste pagine, delle migliaia di parole spese per descriverne caratteristiche, peculiarità grafiche e narrative. Abbiamo tutti comprato, giocato e finito il demo. Di* Resident Evil 2 *sapevamo tutto prima ancora di giocarci, tanto che la stessa esperienza videoludica definitiva è diventata del tutto accessoria rispetto al resto.* Resident Evil 2 *è il film, le* action figures*, il fumetto, i gadget, la scollatura di Claire Redfield e, incidentalmente, un videogioco. Il problema è che non abbiamo tempo di restare delusi perché dobbiamo cominciare a parlare di* Resident Evil 3 *che sarà più grande, colorato e originale del precedente e prima ancora di* Resident Evil 2: Director's Cut *("nuova" versione che include scene inesistenti e che vanno semplicemente immaginate), mero involucro del demo giocabile del terzo episodio. Benvenuto nel club, caro Vicio.*

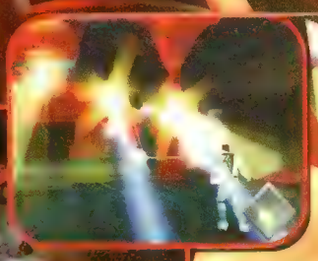
Un grande gioco.
Veloce. Pericolosamente veloce.

ONE



È un uomo.
Il suo braccio può scattare, attaccare, lottare, sparare, uccidere!
Seguilo!
Condividi le sue lotte all'interno di cinque grandiosi scenari:
i suoi Mondi.

UNA QUESTIONE
DI VITA O DI MORTE!
RIUSCIRAI A TENER TESTA
ALLA FURIA?



Un Uomo, Una Soluzione, Uno Stato D'Animo

BMG INTERACTIVE
VIA BERCHET, 2 - MILANO
TEL 02/8881.1 FAX 02/8881.2214

Co-Developed by

ASC GAMES

PlayStation

A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT www.bmginteractive.com

FAQ

SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbittan@tin.it

Caro Matteo,
Ti scrivo perché vorrei conoscere le sorti di due titoli di cui si è parlato per mesi sulle pagine di **Super PlayStation Console** e che ad un certo punto sono improvvisamente scomparsi nel nulla. Mi riferisco a *Pac-Man Ghost Zone* ed *Apocalypse*. I miei timori è che siano entrambi stati cancellati. Eppure avevano un grande potenziale, soprattutto il primo. Ne sai qualcosa?
Luciano Pagani
Magenta (MI)

***Pac-Man Ghost Zone*, presentato per la prima volta durante l'edizione '97 dell'Electronic Entertainment Expo *di Atlanta, è un gioco sviluppato dalla filiale americana di Namco. Dopo uno sviluppo durato oltre un anno, il progetto è stato congelato. Ma lo scorso febbraio sono emerse voci secondo le quali lo sviluppo sarebbe ripreso. Pare infatti che* Pac-Man Ghost Zone *sarà ri-presentato ad Atlanta, a fine maggio e commercializzato di lì a poco. La programmazione di* Apocalypse *(Activision) ha richiesto molto più tempo del previsto. I responsabili del progetto non erano soddisfatti dei risultati ottenuti e hanno praticamente riscritto da zero una parte del codice. In particolare, l'idea di utilizzare l'alter ego virtuale di Bruce Willis come mera comparsa è stata abbandonata. Nella versione finale, il giocatore interpreterà direttamente il ruolo del popolare attore americano. Activision ha inoltre rinunciato a servirsi del proprio team di sviluppo interno per la programmazione del gioco, affidando il compito a un team esterno. Morale della favola: non vedremo* Apocalypse *prima di agosto... In tema di ritardi: Shiny Entertainment ha posticipato l'uscita di tutti i suoi giochi per PlayStation.* Stunt Copter RC *arriverà solo ad agosto,* Wild Nines *è stato rimandato a settembre '98 e* Messiah *non arriverà prima di dicembre. È tutto molto bello, come si suol dire...*

Ciao MBF,
Rinnovando i complimenti alla migliore testata PlayStation disponibile, ti invio una serie di domande che mi stanno particolarmente a cuore:
1. Quando uscirà *Warhammer: Dark Omen*? Non doveva uscire a dicembre?
2. Ci sono speranze di veder pubblicato *Einhander* in Italia?
3. Che fine ha fatto la versione PAL di *Gun Bullet*?
4. A proposito di giochi giapponesi, qualche possibilità di vedere le versioni ufficiali di *Ghost in The Shell, Armored Core* e *Tales of Destiny*?
5. Un'ultima domanda. Ero un po' titubante perché la pensavo totalmente idiota, ma dopo aver letto la lettera di quel tizio che chiedeva se esistevano simulazioni di pesca, non ho più ragione di vergognarmi. Volevo sapere: esistono simulazioni di corse di cavalli per PlayStation? Mio padre mi dice sempre che dovrei darmi all'ippica...
Giancarlo Proserpio
Catania

1. Il progetto, inizialmente affidato a Mindscape, è ora nelle mani di un team di Electronic Arts, che evidentemente non era entusiasta dei risultati ottenuti. Non credo che vedremo Dark Omen *prima della fine di marzo...*
2. Credo di sì. Il bellissimo sparatutto Squaresoft sarà commercializzato il 5 di maggio negli Stati Uniti ed è probabile una sua pubblicazione europea prima dell'estate.
3. Stando a Sony Computer Entertainment of Italy dovrebbe uscire a giugno. Com'è noto, il titolo europeo è Point Blank.
4. Ghost in the Shell *sarà pubblicato a maggio,* Armored Core *è previsto per giugno, mentre di* Tales of Destiny *non si sa ancora nulla di preciso.*
5. Per la serie "Giovani comici a Corsico", eh? As a matter of fact, esistono almeno un paio di simulazioni ippiche per il 32-bit Sony. La migliore è Gallop Racer 2 *di Tecmo. Si può persino giocare in coppia tramite* split screen. *Disponibile solo in versione giappo...*

Caro amici di SPC,
Sono un estimatore dei giochi di ruolo, ma mi trovo a fare i conti con una triste realtà: non capisco un acca di giapponese! Purtroppo la maggior parte dei giochi di ruolo non vengono tradotti non dico italiano, ma nemmeno in inglese. Non potresti segnalarmi qualche chicca disponibile (o prossima alla commercializzazione) anche per chi non mastica gli ideogrammi? Premetto che posseggo *Final Fantasy VII* e *Suikoden*... Ciao!
Mauro Borghi
Vercelli

Direi che hai solo l'imbarazzo della scelta. Il 24 maggio prossimo Psygnosis pubblicherà la versione PAL di Alundra, *un ottimo* action RPG *alla* Legend of Zelda *recensito sul numero 45 di* SPC *(84%). È già disponibile la versione americana dell'ottimo* Final Fantasy Tactics *e molto presto vedremo anche* SaGa Frontier, *un altro prodotto SquareSoft di indubbio valore. Indipensabile, poi, è* Breath of Fire III *(Capcom). Ma la notizia dell'ultima ora è che Sony Computer Entertainment of Europe ha acquistato i diritti di pubblicazione di* Wild Arms. *La versione PAL sarà pubblicata in estate. Dannazione, adesso dovrò disdire il viaggio in Grecia...*

Caro Matteo,
Vi seguo sin dal numero uno (quando era ancora dedicata a Super Famicom e affini) e vi reputo i più competenti in circolazione. Posseggo da circa un anno una PlayStation ufficiale che non ho fatto modificare (né intendo farlo). Ho letto nella recensione di *Gran Turismo* pubblicata sul numero 45 che la versione PAL del gioco presenterà alcune innovazioni rispetto all'originale giapponese. Di cosa si tratta esattamente? Inoltre volevo sapere se la velocità del gioco sarà analoga a quella di *Gran Turismo* originale...
Un saluto all'intera redazione e in particolare a Diego e Morpheus.
Alessandro Toffanin
Vicenza

Per cominciare, la modalità Arcade sarà migliorata a vari livelli per rendere ancora più appetibile un prodotto già eccezionale. Un difetto che abbiamo ravvisato nell'originale riguarda l'effetto di bruciatura delle ruote che causa un rallentamento tanto durante il gioco quanto durante il replay. I programmatori stanno correggendo l'inconveniente. Il design di alcune vetture verrà modificato e il soundtrack sarà in parte adattato ai gusti europei (e la cosa sinceramente non mi entusiasma, visto che l'originale è splendido). La nuova colonna sonora includerà brani composti da Ash (quelli di Girl from Mars) *e Manic Street Preachers (remixati dagli onnipresenti Chemical Brothers). Per quanto concerne la velocità della versione europea, credo che sia prematuro sbilanciarsi: aspettiamo le prime beta e speriamo che il codice venga ottimizzato a dovere...*

Caro Matt,
Sono un appassionato di simulazioni di basket e fino a oggi

GALLOP RACER 2: *MONTATE IN SELLA!!!* *(VEDI LETTERA DI GIANCARLO PROSERPIO)*

ho acquistato quasi tutte le versioni uscite sul mercato. Secondo me lo stato dell'arte è rappresentato da *NBA Live '98* di Electronic Arts. Volevo chiederti:
1. Quando recensirete *NBA In The Zone '98*?
2. E *Total NBA '98*?
3. Quali sono le novità delle edizioni *'98* dei due prodotti?
4. Ho sentito parlare di un gioco intitolato *World League Basketball*. Ne sai qualcosa?
Ciao e a presto,
Simone Marinetto
Imola

Troverai la recensione completa di NBA in The Zone *'98 nelle prossime pagine. L'uscita di* Total NBA *'98 (aka* NBA Shootout *'98) è prevista per marzo quindi ti rimando al numero 47 di* Super PlayStation Console *per un test completo.* NBA Live *'98 è un ottimo prodotto, anche se personalmente continuo a preferire* Total NBA *'97. A mio giudizio l'Intelligenza Artificiale di* NBA Live *'98 non è il massimo. Circa le innovazioni presenti nel nuovo gioco di basket Sony, posso segnare l'introduzione del cosiddetto "Icon Cutting", evoluzione diretta dell'Icon Passing visto (ed apprezzato) nella passata edizione. L'Icon Cutting consente di selezionare direttamente il proprio compagno di squadra a cui si intende passare il pallone. Basta semplicemente tenere premuto il pulsante per materializzare sullo schermo le varie icone e quindi evidenziare quella che corrisponde al giocatore smarcato. Quando il giocatore raggiunge la posizione desiderata, basta premere due volte l'icona per lanciare il passaggio filtrante. Le animazioni sono state migliorate: stando a Sony, la versione* '98 *ne include quasi il quadruplo rispetto alla precedente versione. Il design dei giocatori non è stato alterato sensibilmente, anche perché un numero maggiore di poligoni avrebbe appesantito la CPU col rischio di rallentare l'azione. Da quanto si è visto finora, gli sviluppatori hanno lavorato soprattutto sulla giocabilità, inserendo un gran numero di mosse inedite: cross-over, passaggi dietro la testa e dietro le schiena più rapidi, trenta nuove schiacciate. Sul fronte della gestione delle squadre,* Total NBA *'98 non sembra valido come* NBA Live *'98, ma considerando che manca ancora qualche tempo prima dell'uscita del gioco, è lecito supporre che Sony amplierà le opzioni di mercato. Infine,* World League Basketball *(Mindscape) è probabilmente il peggior gioco di basket mai pubblicato su Sony PlayStation. Stanne alla larga!!!*

Caro Matteo,
Ho scoperto Super PlayStation Console solo pochi mesi fa, su suggerimento di un amico. Ti scrivo per porti alcune domande che mi stanno particolarmente a cuore.
1. Metà della mia softeca è rappresentata da titoli *Platinum*. Perché non pubblicate recensioni dei giochi budget, magari brevi? Credo che sarebbero molto apprezzate da chi, come me, si sono avvicinati al mondo di PlayStation da poco.
2. Potreste segnalare le nuove uscite *Platinum* in uno spazio mensile, magari in PlayWorld? Te ne sarei molto grato.
Andrea Borgonovo
Cremona

1. Ottima idea: cercheremo di accontentarti.
2. Lo faremo sicuramente. Ne approfitto per segnalare le uscite di febbraio/marzo: Soviet Strike *(EA),* Die Hard Trilogy *(EA),* WipEout 2097 *(Psygnosis),* Porsche Challenge *(Sony) e soprattutto...* Micro Machines V3 *(Codemasters).*

TOTAL NBA '98: ***PROSSIMAMENTE SU PLAYSTATION (VEDI LETTERA DI SIMONE MARINETTO)***

WORLD LEAGUE BASKETBALL: ***EHM, COME DIRE? C'È DI MEGLIO...***

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/682.26.35 • Fax 011/606.89.85

Moncalieri
Torino
Corso Roma, 48

- prezzi esclusivi per corrispondenza
- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia
- **PERMUTA E VENDITA DELL'USATO**

L. 92.000

TELEFONARE

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

PLAYSTATION

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	OFFERTA
ACC JOYPAD PAL	L. 39.000
ACC LINK CABLE PAL	L. 39.000
ACC MEMORY CARD PAL	L. 39.000
ACC MOUSE PAL	L. 59.000
ACTUA SOCCER 2	L. 89.000
AIR RACE	L. 89.000
ALUNDRA	TELEFONARE
BLAST RADIUS	TELEFONARE
BLOODY ROAR	L. 85.000
BROKEN SWORD	L. 89.000
BROKEN SWORD 2	L. 92.000
BUBBLE BOBBLE 2	TELEFONARE
BUST A MOVIE III	L. 69.000
BUSCHIDO BLADE	L. 89.000
CARMAGEDDON	TELEFONARE
CART WORLD SERIES	TELEFONARE
CASPER	L. 65.000
CASTELVANIA	L. 95.000
COLONY WARS	L. 92.000
COOL BOARDNES 2	L. 89.000
CONSTRUCTOR	TELEFONARE
CONTRA	L. 65.000
CRASH BANDICOOT	OFFERTA
CRASH BANDICOOT 2	L. 92.000
CROC	TELEFONARE
DARKLIGHT CONFLICT	L. 79 000
DEATHTRAP DUNGEON	TELEFONARE
DISCWORLD 2	L. 89.000
DUKE NUKEM 3D	OFFERTISSIMA
FATAL FURY	L. 79.000
FIFA '98	L. 89.000
FINAL FANTASY VII	L. 92.000
FORMULA 1 '97	OFFERTISSIMA
FORMULA KARTS	L. 89.000
GEX ENTER THE GECKO	TELEFONARE
G POLICE	L. 89.000
GRAN TURISMO	TELEFONARE
GRAN TOUR RACING	TELEFONARE
HERCULES	L. 89.000
INDIPENDENCE DAY	L. 79 000
INT SUPER STAR SOCCER PRO	L. 89.000
JACK NICKLAUS	TELEFONARE
JET RIDER 2	L. 79.000
MARVEL SUPER HEROES	L. 89.000
MACHWARRIOR 2	L. 65.000
METAL GEAR SOUND	TELEFONARE
MICROMACHINE 3D	L. 92.000
MONKEY HERO	TELEFONARE
MOTO RACER	L. 89.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	TELEFONARE
NAMCO MUSEUM V.S.	L. 89.000
NEWMAN HAAS	TELEFONARE
NHL FACE OFF '98	L. 79.000
NIGHTMARE CREATURES	L. 92.000
NINJA	TELEFONARE
NUCLEAR STRIKE	L. 89.000
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEI	L. 92.000
ONE	TELEFONARE
PANDEMONIUM	L. 79.000
PANDEMONIUM 2	L. 89.000
PARAPPA THE RAPPA	L. 79.000
PAX CORPUS	L. 89.000
POWER SOCCER 2	TELEFONARE
PSYCHIC FORCE	L. 79.000
RAGE RACER	L. 92.000
RAPID RACER	L. 89 000
RASCAL	L. 89.000
RED ALLERT	OFFERTISSIMA
RESIDENT EVIL DIRECTORS	L. 89 000
RIVEN	TELEFONARE
ROAD RASH 3D	TELEFONARE
ROSCO McQUEEN	TELEFONARE
SENIBLE SOCCER 2000	L. 92.000
SHADOW MASTER	L. 95.000
SIM CITY 2000	L. 65.000
SYNDACATE WARS	L. 69.000
SPICE WORLD	L. 49.000
SOUL BLADE	L. 92.000
SUI KODEN	L. 79.000
SUPER PANG COLLECTIONS	TELEFONARE
STEEL REIGN	TELEFONARE
STREET FIGHTER COLL.	TELEFONARE
STREET FIGHTER EX 3D	L. 89.000
SUPER PUZZLE FX 2	L. 59.000
TEST DRIVE 4	TELEFONARE
TEKKEN 2	L. 92.000
TEKKEN 3	TELEFONARE
THE LAST REPORT	L. 89.000
THE LOST WORLD	L. 89.000
THE NEED FOR SPEED II	L. 85.000
THEME HOSPITAL	TELEFONARE
TIME CRISIS + PISTOLA	L. 149.000
TOCA TOURING CAR	OFFERTA
TOMB RAIDER	L. 69.000
TOMB RAIDER 2	L. 95.000
TOTAL NBA '97	L. 79.000
TRASPORT TYCOON	L. 89.000
V-RALLY	OFFERTISSIMA
V. VOLLEY	TELEFONARE
VANDAL HEARTS	L. 79 000
WAR KRAFT 2	L. 69.000
Z	TELEFONARE

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

PlayStation
PLATINUM da L. 42.000
CRASH BANDICOT ZERO DIVIDE NHL '97 FIFA '97 - NBA LIVE '97 - DIE HARD TRYLOGY - WIPE OUT 2097 - THE NEED FOR SPEED - DARKLIGHT CONFLICT - DESTRUCTIO DERBY 2 - PORSCHE CHALLENGER - ADIDAS POWER SOCCER **...E TANTI ALTRI!!**
TELEFONARE PER INFORMAZIONI

TELEFONARE

L. 89.000

SPICE WORLD L. 49.000

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, telefonate al 011/606.89.19

SI EFFETTUA LISTINO RIVENDITORI

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

Game Start WWW.G

Vendita per
corrispondenza
059/359336
059/370967
Linea rivenditori
059/270210

GAME START - MODENA
Via Della Pace, 104/106
angolo Via G. Guarini
059/359336
CHIUSO MARTEDI' MATTINA
VENDITA PER CORRISPONDENZA

GAME START - BOLOGNA
Via Piave,37 A/B 40100
051/6152943

KONSOLLE - RAVENNA
Via Di Roma, 184
0544/36040

GAME START - REGGIO EMILIA
Via De Gasperi, 31 C
C. Comm. Europa 0522/334151

CONSOLE PLANET - FERRARA
P.le dei Giochi, 45/47
0532/771315

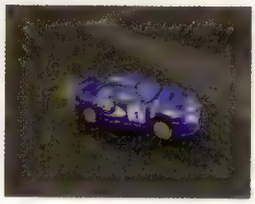
Game Start
Via Bonacini, 59-61
Via Della Pace, 104-106
Modena
Telefona per diventare un nostro centro
125™ Main Street
WWW.GAMESTART.IT
CONNESSIONI INTERNET
GAME START - MODENA
Via Bonacini, 59/61 41100
059/370967
CHIUSO LUNEDI' MATTINA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
from JAP • USA
NDO 64
STATION
ME BOY
ATURN
TET VIDEOGAMES - PARMA
Via Venezia, 13/1
0521/784774
EXTRABALL - VITERBO
Via Baracca, 13
0761/226830
PROSSIMA APERTURA A CARPI
NEWS
HANGAR - CESENA
T1 V.le Marconi, 355 - Tel. 0547/645345 - Cesena
T2 Via Savio, 252 - Tel. 0547/332505 - Cesena
T3 Via F.lli Bandiera, 50 - Tel. 0547/28350 - Cesena
T4 P.zza Mazzini, 6 - Tel. 0547/91024 - M.Saraceno

Playworld

Videogames at twice the normal speed

RACING: GRAN TURISMO 2 ● **RPG:** SHADOW MADNESS ● **UPDATE:** METAL GEAR SOLID ● **AZIONE:** REEBOT ● **MANZE:** LA NUOVA LARA

Racing News



COLPO DI SCENA! Polys, il team responsabile del superbo *Gran Turismo* sta già lavorando al seguito! Provvisoriamente intitolato *Gran Turismo 2*, la nuova simulazione di corsa per Sony PlayStation sarà pubblicata entro la fine del 1998 in Giappone. L'*engine* dell'originale verrà modificato, ma non stravolto, per offrire un grado di realismo se possibile maggiore.

Per quanto concerne le vetture, Polys ha dichiarato che nel secondo episodio verranno inseriti tutti i nuovi modelli aggiornati delle precedenti versioni, nonché un gran numero di bolidi internazionali. Secondo alcune voci, *Gran Turismo 2* occuperà due CD-Rom. **Super PlayStation Console** seguirà lo sviluppo del gioco con l'abituale tempismo, quindi non sorprendetevi di trovare le prime immagini su uno dei prossimi numeri... Il successo di *Gran Turismo*, intanto, non accenna a scemare. Il *racing game* ha venduto in Giappone oltre 1.5 milioni di pezzi in meno di tre settimane, sorpassando agilmente *Ridge Racer* (fermo a quota 650.000) e *Sega Rally Championship* (730.000, Sega Satum). Sony prevede di commercializzare quattro milioni di pezzi in tutto il mondo. L'uscita americana di *Gran Turismo* è stata fissata per il 12 di maggio, mentre per l'Italia si parla del 22 dello stesso mese, ma la data è ancora da confermare. Il *soundtrack* della versione europea include brani di Ash, Garbage (quelle di "*Stupid Girl*"), Dubstar e Manic Street Preachers (remixati da Chemical Brothers)

● Midway si appresta a commercializzare la versione PlayStation di *San Francisco Rush*, conversione diretta dell'omonimo e invero pallidino *coin-op*. Già apparso su Nintendo 64 (senza peraltro ottenere un grande successo), *San Francisco Rush* su PlayStation beneficerà di una serie di innovazioni, la più importante delle quali è la corsa notturna. La versione a 32-bit consente di giocare in coppia attraverso *split-screen* verticale o orizzontale. I grafici hanno speso tutte le loro risorse per assicurare una cosmesi all'altezza della situazione: edifici, piste e scenari sono piuttosto definiti, anche se lontani dagli splendori di altri prodotti analoghi. Tra le altre novità segnaliamo la possibilità di percorrere i tracciati al contrario (*mirror mode*) e amenità simili. *San Francisco Rush* include sei tracciati e otto piloti. Ad aprile.

● Le spettacolari immagini di questa pagina sono tratte dalla versione PC di *Colin McRae Rally*. Basato sul medesimo *engine* di *TOCA Touring Car Championship*, la versione *off-road* è attualmente in fase di sviluppo per PlayStation e PC. Il gioco, previsto a maggio, consente di correre su 48 tracciati realisticamente riprodotti. Testimonial d'eccezione dell'ultima proposta Codemasters è nientepopodimeno che Colin McRae (chi l'avrebbe mai detto?), ex-campione mondiale di rally con la Subaru Impreza 555. Tra le chicche del gioco segnaliamo condizioni meteorologiche variabili, dozzine di piloti, corse notturne e palle varie. Sviluppato da un team di oltre ventisei programmatori, *Colin Mc Rae Rally* verrà presentato dettagliatamente su uno dei prossimi di numeri di SPC. *TOCA Touring Car Championship*, intanto, continua a fare notizia. Non contenti di aver venduto centinaia di migliaia di copie lo scorso Natale, Codemasters ha stretto un accordo con il gigante giapponese Namco per lo sviluppo della versione *coin-op* di *TOCA Touring Car Championship*. La versione da sala sarà basata su hardware System 22. Bel colpo!

● A proposito di simulazioni di rally. Europress ha annunciato un nuovo gioco per Sony PlayStation intitolato *Tommi Makinen Rally* e **Super** è in grado di presentarvi le primissime immagini. Sviluppato da Strange Productions, il gioco include la bellezza di sessanta tracciati sparsi nei cinque continenti. Alcune delle gare più spettacolari si svolgono in Alaska, Brasile, Inghilterra e Svizzera. Per chi non lo sapesse, lo scandinavo Tommi Makinen è il campione mondiale di rally della stagione passata. Graficamente parlando, *Tommi Makinen Rally* colpisce in pieno stomaco: l'uso dell'alta risoluzione lascia invero basiti. Ma la caratteristica più interessante del gioco sembra essere la presenza di un *track editor* (*yep*, il "famigerato" *track editor*) che consente di creare, er, nuovi tracciati. La simulazione presenta due modalità di gioco: *arcade* e *simulation*. Nella seconda, fattori come la calibrazione della vettura, le sospensioni, la curva di sterzata diventano fattori cruciali. *Tommi Makinen Rally* è previsto per maggio e **Super PlayStation Console** ne seguirà lo sviluppo con particolare attenzione...

COLIN MCRAE RALLY: ***NON SCALDATEVI TROPPO, SI TRATTA DELLA VERSIONE PC ACCELERATA...***

TOMMI MAKINEN RALLY, ***DA EUROPRESS PER PLAY!***

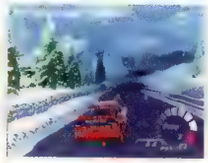
RALLY WARS

Tommi Makinen Rally (Europress) — Maggio '98
Colin McRae Rally (Codemasters) — Luglio '98
V-Rally '98 (Infogrames) — Ottobre '98

LA VERSIONE PLAY DI **S.F.RUSH** ***INCLUDE MODALITÀ INEDITE.***

In edicola

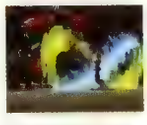
Attenzione: visto il successo ottenuto dallo Speciale **PlayStation: Trucchi, Guide e Soluzioni**, la reda di SPC è lieta di infermarvi che tale pubblicazione diventerà periodica. Ogni tre mesi potrete quindi bearvi con una rivista di 132 pagine dedicata esclusivamente a *cheats* e soluzioni per i migliori giochi PlayStation. Il numero attualmente in edicola contiene una giga-guida a *Tomb Raider 2* (42 pagine!) e le soluzioni di ***Nightmare Creatures, Crash Bandicoot 2, Fighting Force*** e ***Duke Nukem 3D***. E in più guide a ***TOCA Touring Car Championship, FIFA '98, Actua Soccer 2, Croc, Marvel Super Heroes***, codici per Action Replay, trucchi, password e molto, molto altro. Semplicemente imperdibile.

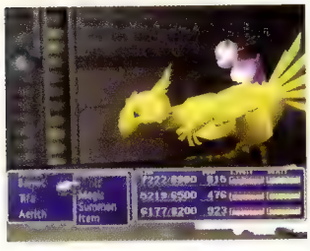


Final Fantasy VII

QUELLE CHE VEDETE SONO LE PRIME IMMAGINI DI* FINAL FANTASY VII *PER PC. Rispetto all'originale per Sony PlayStation, il gioco vanta un'alta risoluzione e supporta Direct 3D, Rendition, Power VR e 3Dfx. Durante i combattimenti, il *frame rate* è stato raddoppiato (da 15 *fps* a 30). Il gioco sarà pubblicato in estate da Eidos.

L'etichetta inglese ha confermato che la sceneggiatura della versione PC sarà ripresa direttamente dall'originale e includerà tutte le innovazioni presenti nell'edizione americana. Squaresoft ha commercializzato a tut'oggi oltre cinque milioni di copie di *Final Fantasy VII* per PlayStation.





FINAL FANTASY VIII? ***NOPE, SI TRATTA DELLA VERSIONE PC...***

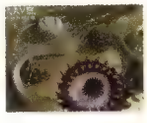
Net Yaroze scontato!

***SONY COMPUTER ENTERTAINMENT OFFRE CINQUECENTO* NET YAROZE,** il kit di sviluppo per PlayStation, al prezzo di 349.99 sterline invece di 549.99. Trattandosi di un'offerta limitata, consigliamo a tutti gli interessati di collegarsi quanto prima al sito ufficiale di Sony Computer Entertainment (http://www.scee.sony.co.uk/yarinfo/ index.html) o di rivolgersi direttamente alla sede inglese (telefono +44-171-447-1616). Com'è noto, *Net Yaroze* include una PlayStation multistandard nera, due controller, dischi di sviluppo, cavo di collegamento al PC, diversi manuali e accesso gratuito al *Net Yaroze Members Web site*. Se il vostro sogno è creare un videogioco, *Net Yaroze* è l'occasione migliore per trasformarlo in realtà.

Shadow Madness

RIBATTEZZATO DAI MEDIA AMERICANI "IL* FINAL FANTASY *YANKEE", Shadow Madness è un gioco di ruolo sviluppato da Crave Entertainment, una nuova etichetta che riunisce numerosi ex-programmatori di SquareSoft USA. L'azione si svolge su Arkose, un pianeta lontano anni luce dalla terra, il cui destino è minacciato da un'entità malvagia. Gli abitanti cominciano a morire uno dopo l'altro per via di una misteriosa epidemia. Ben presto scopriremo che l'origine del contagio è tutt'altro che naturale. I protagonisti dell'avventura, Stinger e Windleaf, esploreranno le lande ormai desolate di Arkose alla ricerca di un vaccino. Quello che troveranno, tuttavia, sarà il Male personificato. A metà tra L'*Ombra dello Scorpione* e *Virus Letale*, *Shadow Madness* promette quaranta ore di folle divertimento. Il sistema di combattimenti emula quello dei prodotti SquareSoft e alcuni elementi (tipo il mix tra magia e *mech*) sembrano letteralmente ricalcati da titoli vecchi e nuovi come *Final Fantasy VII* e *Xenogears*. L'uscita di *Shadow Madness* è prevista per dicembre '98. Sui prossimi numeri troverete un quintale di info extra...

QUEI MEGALOMANI DI CRAVE ENT. HANNO "FIRMATO" TUTTE LE IMMAGINI...



BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION GIOCHI JAP/USA

PLAYSTATION UNIVERSALE L.389.000

ALUNDRA	TEL
ACE COMBAT 2	TEL
BIO HAZARD II	TEL.
BLOODY ROAR	TEL
BUSHIDO BLADE	L.99.000
BUSHIDO BLADE II	TEL
BOMBERMAN WORLD	TEL
CAPITAN TSUBASA J	L.139.000
CRITICAL BLOW	TEL
DAKAR 97	L.99.000
DRAGON BALL Z 1	L.89.000
DRAGON BALL Z 2	L.95.000
DRAGON BALL GT	L.129.000
EINHANDER	TEL
GRAN TURISMO+DUAL SHOCK	
GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	TEL
GUNDAM THE BATTLE MASTER	TEL
GUNDAM BATTLE MASTER II	TEL
Z GUNDAM	TEL
HOKUTO NO KEN	L.139.000
JAPAN PRO WRESTLING 3	TEL
KING OF FIGHTERS 96	L.129.000
XENOGEAR	TEL
LUPIN III	TEL
MACROSS	L.129.000
MARVEL S.HEROS	L.115.000
MOTOR TOON GP 2	L.79.000
NAMCO 2	L.49.000
NEW S.ROBOT WAR 5	TEL
OVER BLOOD 2	TEL
PARASSITE EVE	TEL
PUYO PUYO SUN	TEL
RANMA 1/2	L.149.000
ROBOT WAR SHOOTING	TEL
ROCKMAN DASH	TEL
SNOW BREAK	TELL
TEKKEN 3	TEL
TOBAL 2	L.139.000
TIME CRISIS	TEL
ZERO PILOT	TEL
XENOGEAR	TEL

GIOCHI JAP/USA

ARMORED CORE	L.119.000
EINHANDER	TEL
FINAL FANTSY TACTICS	TEL
FRONT MISSION ALTERNATIVE	TEL
METAL SLUG	TEL
FINAL MATCH TENNIS	L.49.000
GHOST IN THE SHELL	L.129.000
GRAND TOUR RACING	L.115.000
GUN BALLET	L.95.000
GUNBIKE	TEL
MOTO RACER	TEL
NEED FOR SPEED RALLY	TEL.
PUYO PUYO THE ULTIMATE	TEL
PUZZLE BOBBLE 3	TEL
RAYSTORM	L.119.000
SENNA KART DUEL 2	TEL
STREET FIGHTER COLLECTION	TEL
TENCHU	TEL
TOMB RAIDER 2	TEL
TOTAL NBA 97 EURO	L.69.000
ZERO DIVIDE 2	L.99.000
VIRTUAL HIRYUKO NO KEN	TEL
XENOGEAR	TEL

ACCESSORI

CAVO RGB SCART	L.29.000
JOYPAD	L.29.900
MEMORY CARD 15B	L.39.000
MEMORY CARD 120 SLOT	L.69.000
CAVO LINK	L.29.000
PAD ANALOGICO	L.69.000
PAD ANALOGICO VIBR.	L.99.000
PAD DUAL SCHOCK	TEL
PISTOLA NAMCO	L.99.000

ATTENZIONE!!!!
SPEDISCICI UN GIOCO PER PSX+LIT.18.000 E POTRAI RICEVRE UN GIOCO USATO A TUA SCELTA. LA SPEDIZIONE E' COMPRESA NELLE L.18.000

MODIFICA UNIVERSALE USA/JAP/EURO+CAVO RGB L.100.000

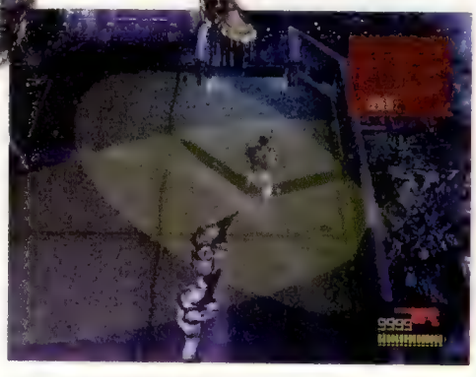
Miscellanea

NOTIZIE DAL COLORATISSIMO MONDO DEGLI RPG. THQ ha confermato che la versione in lingua inglese di ***Granstream Saga*** sarà pubblicata negli States a giugno. Intanto, Namco of America ha annunciato l'imminente pubblicazione di ***Tales of Destiny***. La versione occidentale del popolare RPG arriverà in tutti i negozi la prossima primavera.● È stato calcolato che il dieci per cento delle famiglie inglesi dotate di televisione hanno acquistato una PlayStation. Anche in Italia il ritmo di vendite pare inarrestabile. Durante il periodo natalizio, Sony ha incontrato i soliti problemi a soddisfare la domanda, pur avendo distribuito in tutta Europa oltre trecento tonnellate di videogiochi (ormai i videogiochi si misurano a peso!). Secondo il settimanale *CTW*, circa 200.000 acquirenti italiani sono rimasti all'asciutto. ● Le vendite mondiali di videogiochi (software e hardware) hanno superato i 23 miliardi di dollari nel corso del 1997 (fonte: Access Media International, NY) ● Oddworld Inhabitants sta lavorando a un nuovo gioco basato sull'universo di ***Oddworld: Abe's Oddysse***, intitolato ***Oddworld: Abe's Exoddus***. Lo *spin-off* sarà simile al primo in termini grafici, ma proporrà una storia completamente differente. Stesso *engine*, nuovi personaggi, nuovi scenari bla bla bla. Il primo episodio ha sfondato il tetto del milione di copie vendute (la maggior parte delle quali in Europa). Il progetto di Oddworld Inhabitants prevede altre quattro puntate, la prima delle quali, ***Munch's Oddysee***, è prevista esclusivamente per Sony PlayStation 2, Sega Katana e Voodoo 2... Er... ● Psygnosis ha ben due sparacchini in fase di sviluppo. Oltre al mitico ***Blast Radius*** di cui parleremo approfonditamente sul prossimo numero, l'etichetta di Liverpool sta lavorando a ***Colony Wars: Vendetta***. Seguito ufficiale dello splendido *shooter* natalizio, ***Vendetta*** sarà pubblicato il prossimo novembre. Al momento di andare in stampa non è chiaro se il seguito utilizzerà il medesimo *engine* del primo, vedremo di reperire ulteriori info. ● Ultima ora! Il cast di ***Ehrgeiz*** include anche diversi personaggi tratti dal gioco di ruolo più venduto del 1997: Cloud e Tifa di ***Final Fantasy VII***.

QUANTI GIOCHI BASATI SULL'UNIVERSO DI ODDWORLD VEDREMO? SOLO IL TEMPO SAPRÀ DIRLO...

Metal Gear Solid

INSIEME A RESIDENT EVIL 2 E TEKKEN 3, METAL GEAR SOLID RAPPRESENTA INDUBBIAMENTE UNO DEI PRODOTTI PIÙ ATTESI DEL 1998. Dopo la pubblicazione dell'avventura Capcom, l'attenzione generale si sposta ora sul terzo episodio della saga di Solid Snake. Sviluppato da Hideo Kojima, il gioco sarà pubblicato in Giappone ad aprile, ma arriverà in Occidente solo il prossimo autunno (settembre negli *States*, novembre in Europa). Come potete vedere da queste nuove immagini, il design di *Metal Gear Solid* appare incredibilmente definito. Aspettatevi una recensione colossale su uno dei prossimi numeri di **Super PlayStation Console**...



Total Domination

CHISSÀ PERCHÉ I JOYSTICK HANNO SEMPRE NOMI COSÌ AGGRESSIVI... Anche in questo caso ci troviamo di fronte addirittura il *Dominator* di Logic 3, un "joystickone" di quelli massicci (nel vero senso della parola) come non ne vedevamo più da tempo. Oltre ai soliti optional (che stanno ormai diventando di serie) come *autofire*, *display* a LED e *slow-motion*, il *Dominator* ha la peculiarità di poter essere utilizzato come joy digitale o analogico: quest'ultima modalità, nonostante le dimensioni della periferica possano far pensare il contrario, funziona alla grande, soprattutto con le simulazioni di guida. Unico piccolo neo: se girate lo *stick* violentemente a destra rischiate di urtare accidentalmente il tasto di pausa.Ma si tratta di un difetto di poco conto: nel complesso un buon joystick, molto più comodo di quanto possa sembrare solo vedendolo. Il *Dominator* di Logic 3 è distribuito in Italia da **Teknos Trading**.

Uscite ufficiali Sony

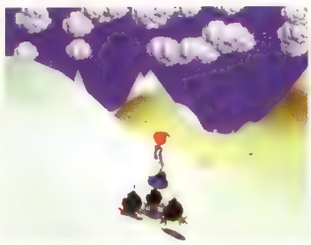
Titolo	Data	Prezzo	Genere	Casa
Steel Reign	20 febbraio	92.000	Sparatutto	Sony
Bushido Blade	27 febbraio	108.000	Azione/Picchiaduro	SquareSoft
Rascal	27 marzo	TBD	Platform 3D	Psygnosis
NHL Face Off '98	27 marzo	92.000	Sportivo	Sony

Reboot

SOTTOTITOLATO COUNTDOWN TO CHAOS, REBOOT *È LA VERSIONE VIDEOLUDICA DELL'OMONIMA,* pacchianissima, serie televisiva americana. Di fatto, un tizio poligonale di nome Bob deve blastare un fottio di mostri meccanici all'interno di ventun scenari in 3D. A cavallo di uno skateboard a propulsione nucleare (vedi *Ritorno al Futuro 2*), incontreremo una caterva di personaggi bizzarri e mille ostacoli. Se vi sembra totalmente idiota, aspettate a vederlo...

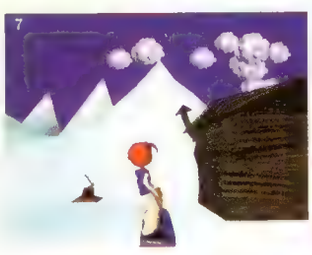
Psybadek

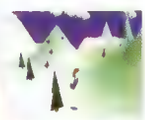
PER LA SERIE "CHI NON MUORE, SI RIVEDE", PSYGNOSIS HA TIRATO FUORI DAL-L'ARMADIO PSYBADEK, annunciato circa sei mesi e poi sparito nelle nebbie di Avalon. Il simulatore di *hoverboard* sviluppato dalla cricca di ***WipEout*** è vivo e vegeto, ma non arriverà nei negozi prima del prossimo settembre. Il motivo del ritardo è presto spiegato: il codice del gioco è stato interamente riscritto. Gli sviluppatori – molti dei quali sono stati impegnati con titoli come ***Colony Wars*** e ***G-Police*** – hanno scoperto nuove tecniche di programmazione che consentono di ottenere risultati molto più convincenti. Le animazioni del protagonista sono state rese più fluide e le arene tridimensionali in cui si svolgono le gare sono state arricchite graficamente. Infine, le dimensioni di ***Psybadek*** sono state più che raddoppiate. Ora il gioco vanta quattro mondi suddivisi in quarantotto livelli, a cui si aggiungono sei *sub-stages* bonus. Il totale fa... beh, un mucchio di scenari! ***Psybadek*** sarà presentato ufficialmente al pubblico durante l'*E3* di Atlanta, alla fine di maggio.

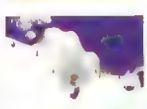


NOPE, NON SI TRATTA DI WIPEOUT 3097...

...MA DI PSYBADEK. URCA, CHE BELLO!







La nuova Lara

SUPER PLAYSTATION CONSOLE *È MORBOSAMENTE ORGOGLIOSA DI PRESENTARVI LA NUOVA LARA CROFT.* Ebbene sì, la modella ventiquattrenne Vanessa Demouy è stata scelta da Eidos come incarnazione della pupattola virtuale più famosa del mondo. E Rhona Mitra, direte voi? È stata droppata perché le sue pretese da principessina sul pisello (quale non è chiaro) avevano infastidito i capoccia di Eidos. La transalpina Vanessa ha cominciato la carriera di modella nel 1988 dopo aver abbandonato la ginnastica artistica. Ama il cioccolato, il vino, Walt Disney, mentre non sopporta il colore verde. Non solo, possiede un famelico Rottweiler che ha chiamato Mickey. Cribbio, ma chi siamo, **Super PlayStation Console** o *Max*? Perdonateci, la tristezza si era momentaneamente impadronita di noi... Segnaliamo intanto che dopo aver venduto circa quattrocentomila copie di Tomb Raider durante il periodo natalizio, Core Design ha sorprendentemente deciso di sviluppare un nuovo episodio. Provvisoriamente intitolato ***Tomb Raider 3: The Adventures of Lara Croft***, il terzo capitolo della popolare serie sarà pubblicato il prossimo Natale (e te pareva...) per Sony PlayStation, PC e – udite udite – Sega Katana.

GAME OVER
VIA APUA, 36 - 54011 AULLA (MS)
TEL. E FAX (0187) 408257
TUTTE LE NOVITA' PER
PlayStation
SUPER NINTENDO
GAME BOY
NINTENDO64
SEGA SATURN
MANGA
VENDITA AL MINUTO E PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
IMPORTAZIONE DIRETTA DA JAP & USA
VENDITA CONSOLE, SOFTWARE, VIDEOGAMES
VIDEOMANGA, ACCESSORI E GIOCHI USATI
PERMUTIAMO IL TUO GIOCO
OFFERTISSIMA
GIOCHI PER MEGA DRIVE E SUPER NINTENDO A PARTIRE DA £ 29.000

Need for Speed 3
Hot Pursuit

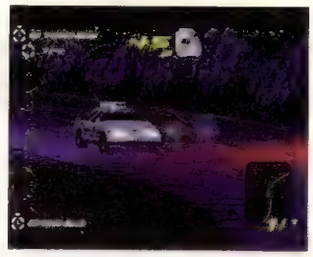
GRAFICAMENTE PARLANDO, I MIGLIORAMENTI RISPETTO AL SECONDO EPISODIO SONO EVIDENTI.

Non c'è due senza tre. Memori della parziale delusione di *Need for Speed 2*, guardiamo al terzo episodio della serie con la speranza di confrontarci finalmente con un *racing game* intenso e divertente.
Com'è noto, ***Need for Speed 3: Hot Pursuit*** incorpora lo stesso *engine* della versione precedente: le innovazioni apportate al gioco riguardano altri comparti, leggi cosmesi, giocabilità e realismo simulativo. Anche questa volta potremo guidare le riproduzioni elettroniche di splendidi e costosissimi bolidi. Il parco

GLI INCIDENTI SARANNO PARTICOLARMENTE SPETTACOLARI: SE AVETE GIOCATO A TEST DRIVE 4, SAPETE COSA ASPETTARVI...

macchine di ***Need for Speed 3: Hot Pursuit*** include Ferrari 550 e 355, Lamborghini Diablo Sv e Countach, Italdesign BMW Nazca C2 e Jaguar XJR-15. Le ultime due vetture annunciate ufficialmente da EA sono Mercedes CLK GTR e Chevrolet Corvette C5. Tutti i bolidi saranno completamente configurabili dal giocatore (ma non aspettevi nulla di simile alle elaborazioni di ***Gran Turismo***...). I tracciati disponibili sono otto (a cui vanno aggiunti un paio di circuiti segreti). Il gioco presenta un sistema di difficoltà dinamico e che misura in tempo reale le prestazioni del giocatore.

I miglioramenti più evidenti sono cosmetici. ***Need for Speed 3: Hot Pursuit*** è caratterizzato infatti da notevoli effetti grafici, illuminazioni variabili, nuove inquadrature e altro ancora. Al pari di in ***V-Rally***, anche qui potremo gareggiare di notte e attivare gli abbaglianti per illuminare porzioni di tracciato. Le routines di Intelligenza Artificiale sono state completamente riscritte e ora i piloti controllati dalla CPU guidano in modo più aggressivo. ***Need for Speed 3*** ripropone gli spettacolari inseguimenti con le auto della polizia che hanno reso celebre la serie: la grande novità è che questa volta le autorità non si limiteranno a tampinare il nostro bolide, ma daranno la caccia anche agli avversari. Era ora! Non solo: le forze dell'ordine non esiteranno a chiamare rinforzi, organizzare posti di blocco e richiedere il supporto di elicotteri. La polizia arriverà addirittura a seminare chiodi sull'asfalto pur di fermarci! Potremo inoltre modificare variabili di gioco come l'intensità del traffico, condizioni metereologiche e coefficiente di realismo (*arcade*, simulativo). Electronic Arts ha anche annunciato che ***Need for Speed 3: Hot Pursuit*** supporterà il pad analogico Sony, il *Dual Analog Pad*, mentre non si prevede la compatibilità con il *Dual Shock*. La beta ricevuta, ancora troppo incompleta per legittimare una recensione, ci ha positivamente impressionato sul piano grafico, ma il *gameplay* abbisogna ancora di qualche aggiustatina. Potrete leggere la recensione completa di ***Need for Speed 3: Hot Pursuit*** sul prossimo numero di **Super PlayStation Console.**



LA POLIZIA NON ESITERÀ A TAMPONARE IL NOSTRO VEICOLO PUR DI FERMARCI!

LA CORSA NOTTURNA È ALL'ORDINE DEL GIORNO IN NFS3 (PESSIMA...)

Titolo : **NEED FOR SPEED 3: H.P.**
Casa : **ELECTRONIC ARTS**
Uscita : **MARZO**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **RACING**

Servizio Rivenditori Tel (0362)

ATLANTIDE

...il mondo gira intorno a noi!

TEL (0362) 238.148

FAX (0362) 320.801

VIA [illegible] 43

SE[illegible]NO (MI)

SuperCross '98

SUPERCROSS '98 *PROPONE ANIMAZIONI FLUIDE A 30 FPS.*

Torniamo a dare un'occhiata allo sviluppo di *Supercross '98*, precedentemente intitolato *Super Motocross*. Simulatore di corsa motociclistica sviluppato da ATOD, il gioco può contare sulla sponsorizzazione ufficiale del pilota Jeremy McGrath. *Supercross '98* presenta sei realistici tracciati da strada e *off-road*, condizioni metereologiche variabili (pioggia, temporale e neve) e le riproposizioni virtuali dei migliori motocicli Suzuki. Ciascun bolide a due ruote è completamente personalizzabile dal giocatore. Potremo inoltre potenziare il mezzo attraverso una serie di elaborazioni, a loro volta memorizzabili su *memory card*. ATOD (acronimo di *Analog TO Digital*, letteralmente "Dall'analogico al digitale", team svedese che ha finora prodotto titoli come ***Hexen*** per Saturn, ***Bugs Bunny The Lawnmower Man***) ha garantito la presenza di un potente *track editor* che consentirà di creare un numero apparentemente infinito di tracciati. Anche i circuiti personalizzati potranno essere salvati su *memory card*. Qualcuno di voi ricorda il mitico ***Excitebike*** per NES? Ecco, sapete cosa aspettarvi... ***Supercross '98*** include tre differenti modalità di gioco: campionato, gara singola o gara contro il tempo (che prevede l'ormai classica *ghost car*, pardon, *motorbike*). I piloti controllati dalla CPU si comportano in modo realistico grazie alle più sofisticate *routines* di Intelligenza Artificiale mai sviluppate per un gioco del genere. L'opzione di interazione collettiva è assicurata da un doppio *split screen* verticale e orizzontale. Da segnalare la possibilità di tagliare in più punti e la presenza di moto, tracciati e piloti segreti. Non manca l'opzione di replay customizzabile: grazie a una serie di telecamere virtuali statiche, dinamiche e zoomanti analoghe a quelle di ***Gran Turismo***, potremo costruire veri e propri filmati delle gare appena corse. Durante il gioco potremo selezionare in tempo reale differenti inquadrature (in soggettiva, distanziata e sopraelevata). Non mancheranno inoltre statistiche, classifiche e gare di qualificazione. Graficamente parlando, *Supercross '98* presenta un livello di dettaglio superiore a quello di ***Moto Racer*** (EA), l'unica alternativa valida attualmente disponibile. Il gioco supporta il pad analogico Sony: i programmatori inseriranno tre differenti possibilità di configurazione e calibrazione del pad (dilettante, medio ed esperto), per soddisfare le diverse esigenze dei piloti virtuali. Non vediamo l'ora di metterci le mani sopra!

VELOCITÀ, TERRENI IMPERVI E SFIDE ALL'ULTIMO SANGUE SONO GLI ELEMENTI PIÙ INTERESSANTI DI SUPERCROSS '98.

Titolo : SUPERCROSS '98
Casa : ACCLAIM
Uscita : MAGGIO
N° Giocatori: 1-5
Genere : RACING

IN ARRIVO DA EA

Electronic Arts ha ufficialmente annunciato il seguito di ***Moto Racer*** (SPC #42, 86). Nuovamente sviluppato da Delphine, ***Moto Racer 2*** sarà disponibile a giugno. Le innovazioni più significative riguardano la presenza di un *editor* di tracciati, nuovi scenari e opzioni. Il comparto grafico sarà nettamente migliorato grazie a un uso più accorto delle *texture*. Le prime immagini sul prossimo numero di SPC. Prosegue intanto lo sviluppo di ***Road Rash 3D***, altra simulazione di motociclismo targata EA. Il gioco, previsto per aprile in Europa, include quattro tracciati, dodici motociclette, tre opzioni principali, otto scenari e un engine tridimensionale completamente inedito. Le principali attrazioni del prodotto sono trenta circuiti, l'equivalente di oltre 160 chilometri reali e animazioni ultrarealistiche (oltre 5.000 *frames* contro i meri 300 della prima versione!). Il classico *soundtrack* hard rock includerà brani di Sugar Ray (mai sentito "*Fly*"?) e di altre band famose. Potrete leggere la recensione completa di ***Road Rash 3D*** sul prossimo numero.

ROAD RASH 3D *PROMETTE UN GAMEPLAY DAVVERO INTENSO.*

Immagine: FILOCALÌA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR/USA

Ninja	L.	109.000
Gex: Enter the Gecko	L.	109.000
Batman & Robin	L.	109.000
Dead or Alive	L.	109.000
Dead or AliveBreath of Fire III	L.	109.000
Pac-man Ghost Zone	L.	109.000
Fifa '98	L.	109.000
Madden '98	L.	109.000
Red Asphalt	L.	109.000
Alundra	L.	109.000
Resident Evil II	L.	109.000
Final Fantasy Tactis	L.	109.000
NBA in the Zone '98	L.	109.000
Lode Runner	L.	109.000
D. Nuken 3 D	L.	99.000
Pandemonium 2	L.	99.000
Crash Bandicot 2	L.	99.000
Red Allert	L.	99.000
Z	L.	99.000
Time Crisis + Gun	TELEFONARE	
Tomb Rider 2	L.	99.000
Deathtrap Dungeon	L.	99.000
Final Fantasy VII (EUR)	L.	99.000
Moto Racer	L.	99.000
One	L.	99.000
Grantour Racing '98	L.	99.000
Actua Soccer 2	L.	99.000
Nuclear Strike	L.	99.000
G - Police	L.	99.000
Toca Touring Car	L.	99.000
Detragh Dungeon	L.	99.000
Battle Chase	L.	99.000
V-Ball	L.	99.000
Sensible Soccer 2000	L.	99.000
Bloody Roar	L.	99.000
Pitfall 3D	L.	99.000
Spice World	L.	99.000
Street Fighter Collection	L.	99.000

GIOCHI Sega Saturn

Burning Ranger	L.	139.000
D&D Collection	L.	139.000
Virtual Mahjong	L.	139.000
Vampire Savior	L.	139.000
Vampire Savior +Ram	L.	139.000
King of Fighters 97 +Ram	L.	139.000
King of Fighters 97	L.	139.000
Street Fighter VS X-Man+Ram	L.	139.000
Dodon Pachi	L.	129.000
Bomberman Fight	L.	129.000
Dead or Alive	L.	119.000
Sonic II	L.	119.000
Sega Tourning Car	L.	119.000
Shining Force 3	L.	119.000
Panzer Dragon RPG	TELEFONARE	
Groave on Fight	L.	99.000
Fighter's History	L.	99.000
Tunder Force V	TELEFONARE	
Willy Wombal	L.	99.000
World Evolution Soccer	L.	99.000
Shlenryu	L.	99.000
Toki...	L.	99.000
Dai Suku	L.	99.000
Strong Style	L.	99.000
Salamander	L.	99.000
Sonic Jam	L.	89.000
Grandia	TELEFONARE	

Apocalypse	L.	99.000
Point Blank	L.	99.000
S. Pang Collection	L.	99.000
Crime Killer	L.	99.000
Armored Core	L.	99.000
Rascal	L.	99.000
Diablo	L.	99.000

OFFERTISSIME

Spider	L.	50.000
Speadster	L.	50.000
Legacy of Kain	L.	50.000
Jet Moto	L.	50.000
Dark Forces	L.	50.000
Perfect Weapon	L.	50.000
Fox Hunt (3CD)	L.	50.000
Epidermic	L.	50.000
Iran & Blood	L.	50.000
Assalt Ring	L.	50.000
Hi Octane	L.	50.000
Hard Ball 5	L.	50.000
Po Ed	L.	50.000

GIOCHI NINTENDO 64

Superman 64	L.	159.000
Gex: Enter the Gecko	L.	159.000
Battle Dancer	L.	159.000
Quake 64	L.	159.000
1080 Snowboardin	L.	159.000
Lamborghini 64	L.	159.000
D D King Racing	L.	159.000
Nagana Winter Olympic	L.	159.000
Virtual Hiryuna - Ken	L.	159.000
Mission Impossible (marzo)	L.	159.000
Snobo Kids	L.	159.000
Chamaleon Twist	L.	159.000
Yoshi's Story	L.	159.000
Dual Heroes	L.	159.000
Wild Choppers	L.	159.000
Brave Spirits	L.	159.000
NBA in Zone '98	L.	159.000
Fighter's Destiny	L.	159.000
Zelda	TELEFONARE	

OFFERTISSIME Sega Saturn

Zero You Champ Dozzy I	L.	50.000
Cube Battle	L.	50.000
Drift King 97	L.	50.000
Henry Explorers	L.	50.000
Die Hard Trilogy	L.	50.000
Stakes Winner G1	L.	50.000
Riglordsaga 2	L.	50.000
Batman Forever	L.	50.000
Virtual On	L.	50.000
Virtual Cop 2	L.	50.000
Gebockers	L.	50.000
Robo Pit	L.	50.000
College Slam	L.	50.000
Last Gladiators	L.	50.000
Quantum gate 1	L.	50.000
Hyper Reverthion	L.	50.000
Chase H.Q.	L.	50.000

GIOCHI Sony Playstation Jap

Xenogears	L.	139.000
Ultramen Fighting Evolution	L.	139.000
X-Men Vs Street Fighter Ex	L.	139.000
Tencha	L.	139.000
Mogamen Noo	L.	139.000
Bio Hazard II	TELEFONARE	
Tales of Destiny	L.	139.000
Door to Phantomile	L.	139.000
Winning Eleven 3	L.	139.000
Chu Cubbo Owgeon	L.	139.000
Battle Master	L.	139.000
Metal First	L.	139.000
Snow Break	L.	139.000
Noon	L.	139.000
Elementar Gearbolt	L.	129.000
Blue Sabre Knights	L.	129.000
The Granstream Saga	L.	129.000
Master Fighter	L.	129.000
Final Fantasy VII	L.	129.000
Einhander	L.	129.000
Panter Bandit	L.	129.000
Puzzle Bobble 3DX	L.	119.000
Dragon Ball GT	L.	109.000
Metal Slug	L.	109.000
Gran Turismo	TELEFONARE	
Z Gundam	TELEFONARE	
Bomberman World	TELEFONARE	

OFFERTISSIME

Ray Tracor	L.	50.000
Star Gladietor	L.	50.000
Tobal N. 1	L.	50.000
Over Blood	L.	50.000
Expert	L.	50.000
Expert	L.	50.000
Extreme Power	L.	50.000
Shatcher	L.	50.000
Metal Jacket	L.	50.000
Exector	L.	50.000
Night Striker	L.	50.000
Dark Seed	L.	50.000
Wizardry VII	L.	50.000

ACCESSORI

VOLANTE FORMULA ZERO(PSX-55-N64)	L.	150.000
PAD DUAL SHOCK PSX	L.	109.000
Arcade Shark Stik N 64	L.	108.000
Fighting Stik SS	L.	99.000
Pal Converter	L.	90.000
ADATTATORE UNIVERSALE N 64	L.	45.000
Grip Controller PSX	L.	65.000
Joy Pad N 64	L.	65.000
Memory Pak N 64	L.	50.000
Multi Game SS	L.	50.000
Ascii Pad PSX	L.	45.000
Sakkara DX PSX	L.	40.000
Joy Pad DX ss	L.	39.000
RGB Scart PSX	L.	38.000
RGB Scart N 64	L.	38.000
AV Cablo Gold N 64	L.	38.000
Scart RGB N64 PAL	L.	30.000
SVHS N64 PAL	L.	30.000
Joy Pad AnalogicoPJX	TELEFONARE	

offertissime NINT. 64

Mace the Dark Age	L.	99.000
Golden Eye	L.	99.000
Goemon	L.	99.000
Clay Fighter	L.	99.000
Bomberman 64	L.	99.000
Blast Dozer	L.	99.000
Doreamon	L.	99.000
Hexen	L.	99.000
Trouble Maker	L.	99.000
Fifa 64	L.	99.000
Mario 64	L.	99.000

CONSOLE

Sony PlaystationValue Pak Universale	L.	450.000
Sony Playstation Universale	L.	400.000
Sega Saturn Jap +7 giochi	L.	400.000
Nintendo 64 Jap + USA	L.	389.000
Sony Playstation Value Pak	L.	349.000
Sony Playstation PAL	L.	299.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

GO GO GAMES

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

ORARIO
mattino
9,30 - 12,30
pomeriggio
15,30 - 19,30

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI, HONG KONG

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

Newman Haas Racing

Dopo il grande successo - meritato o meno - di *Formula 1 '97*, Psygnosis è pronta a lanciare un nuovo gioco di corsa per Sony PlayStation: *Newman/Haas Racing*. Sviluppato da Studio 33, un nuovo team fondato da John White, ex-direttore del reparto sviluppo Psygnosis, *Newman Haas Racing* rappresenta la risposta europea a *CART World Series* (ottimo *racing game* sviluppato dalla filiale americana di Sony premiato con 84% su SPC). Dopo lo scandalo delle licenze non autorizzate che ha investito *Formula 1 '97*, l'etichetta inglese è andata sul sicuro, acquistando la licenza *CART* e la sponsorizzazione ufficiale del team Newman/Haas, di proprietà dell'attore americano Paul Newman. Il gioco include 11 tracciati tra cui Milwaukee Mile, Road America, Rio 400, Laguna Seca, Surfer's Paradise (Australia) e il nuovo Texaco Grand Prix of Houston, che potremo percorrere a tutta birra nei panni di uno dei sedici piloti disponibili. Tra questi meritano la citazione Micheal Andretti e Christian Fittipaldi, Jimmy Vasser (vincitore dell'edizione '96), Arie Luyendyk (primo a Indianapolis nel '97) e Robby Gordon. Da segnalare la varietà dei circuiti: cittadini (cinque), ovali (due) e piste vere e proprie (quattro). Al pari di *Formula 1 '97*, anche *Newman/Haas Racing* è caratterizzato da una risoluzione di 512x214 e animazioni a 30 *fps*. Non a caso, il nuovo gioco si basa sul medesimo *engine* ottimizzato del discusso simulatore di Formula 1. Il che ci spinge a domandarci: è cosa buona e giusta?

Titolo : **Newman Haas Racing**
Casa : **Psygnosis**
Uscita : **3 Aprile**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **Racing**

In caso di frenata brusca, i freni stridono e lasciano segni sul tracciato. Notate anche le scintille...

***In coppia con lo split-screen orizzontale. Speriamo in qualcosa di meglio di* Formula 1 '97...**

Newman/Haas Racing propone tre differenti modalità di gioco, un doppio commento sonoro e la possibilità di configurare la vettura per migliorarne le prestazioni prima ancora di scendere in pista (i parametri modificabili sono: *chassis*, freni, motore, colore delle vetture etc.). In caso di incidente, le auto ruotano su se stesse, si sollevano da terra ma, in genere, non si ribaltano. Tra le visuali disponibili spicca quella interna, che inquadra una porzione del cruscotto: un futuristico *display* a cristalli liquidi segnala la velocità di crociera del nostro bolide. Durante la gara, veniamo aggiornati in tempo reale dell'evolversi della situazione: giri mancanti, posizione dei nostri avversari, temperatura del motore e altro ancora. L'interazione collettiva è garantita dall'opzione di *split-screen* verticale ed orizzontale: questa modalità consente di sfidare, oltre all'avversario umano, anche sei vetture controllate dal computer. Sfortunatamente, *Newman/Haas Racing* non supporta il *link-up*... In compenso, sarà possibile giocare con il pad analogico Sony. Tra le altre opzioni presenti all'interno del gioco segnaliamo uno spettacolare replay personalizzabile che consente di rivivere i momenti più emozionanti della gara e quattro livelli di difficoltà (dilettante, matricola, professionista e superstar). Considerando che Sont Computer Entertainment Italia distribuirà la versione PAL di *CART World Series* a poche settimane di distanza da *Newman Hass Racing* (i.e. primo maggio) sarà interessante vedere quale dei due giochi uscirà vincente dal confronto...

SPEEDYSOFT

vendita per corrispondenza

Tel. (0766) 35651/2

Indirizzo Internet
http:\\www.speedysoft.com
E-mail: speedy@etruria.net

Fax (0766) 35652

Vi sfidiamo a trovare prezzi più bassi! Se li trovate chiamate lo stesso e sarete accontentati

PLAYSTATION L. 290.000

ACTION REPLAY	L. 39.900	CONTROLLER COMPATIB.	L. 29.900	MOUSE SONY	L. 59.900
ARCADE STICK	L. 72.900	CONTROLLER SONY	L. 44.900	PISTOLA JOYTECH CON RINCULO E PEDALE PSX - SAT	L.125.900
CAVO LINK	L. 19.900	MEMORY CARD COMPATIB.	L. 29.900	PROLUNGA JOYPAD	L. 14.900
CAVO SCART	L. 18.900	MEMORY CARD SONY	L. 39.900	VOLANTE-PEDALIERA MAD CATZ	L.119.900
CAVO SUPER VHS	L. 18.900	MODULATORE RF	L. 31.900		
CONTROLLER ALPS	L. 79.900				

TITOLI

ALIEN TRILOGY	L. 49.900	DUKE NUKE'M 3D	L. 89.900	NBA LIVE '98	L. 89.900	SOUL BLADE	L. 89.900
AIR COMBAT	L. 49.900	EINHANDER JAP	L.139.900	NHL HOCKEY '98	L. 84.900	STARFLEET ACADEMY	L. 89.900
AIR COMBAT 2	L. 49.900	F1 '97	L. 89.900	NIGHTMARE CREATURES	L. 89.900	TEKKEN 2	L. 89.900
APOCALYPSE	L. 89.900	FADE TO BLACK	L. 49.900	NUCLEAR STRIKE	L. 89.900	TEKKEN 3 JAP	TEL.
AUTO DESTRUCT	L. 89.900	FIFA '98	L. 89.900	ODDWORLD	L. 89.900	TENNIS ARENA	L. 84.900
BROKEN SWORD 2 ITA	L. 89.900	FIGHTING FOERCE	L. 89.900	ONE	L. 89.900	TIME CRISIS + GUN	L.139.900
BUG RIDERS	L. 89.900	FINAL DOOM	L. 59.900	PANDEMONIUM 2	L. 84.900	TOCA TOURING CAR	L. 89.900
BUST A MOVE 2	L. 49.900	FINAL FANTASY VII	L. 89.900	PAX CORPUS	L. 84.900	TOMB RIDER 2	L. 89.900
BUST A MOVE 3	L. 74.900	G-POLICE	L. 89.900	RAGE RACER	L. 89.900	TRACK & FIELD	L. 49.900
CASTELVANIA	L. 89.900	GRAND THEFT AUTO	L. 89.900	RAPID RACER	L. 84.900	VANDAL HEARTS	L. 89.900
COLONY WARS	L. 89.900	HERCULES	L. 89.900	RASCAL	L. 89.900	V-RALLY	L. 89.900
COOL BOARDERS 2	L. 89.900	ISS PRO	L. 89.900	RAYMAN	L. 49.900	WIPEOUT	L. 49.900
CRASH BANDICOT 2	L. 89.900	LOADED	L. 49.900	RAYSTORM	L. 84.900	WIPEOUT 2097	L. 89.900
CRITICAL DEPTH	L. 89.900	MADDEN '98	L. 84.900	RESIDENT EVIL 2	L. 89.900		
CROC	L. 89.900	MDK	L. 84.900	RESIDENT EVIL 2 USA	L.139.900		
DEATHTRAP DUNGEON	L. 89.900	METAL GEAR SOLID	L. 89.900	ROCK & ROLL RACING 2	L. 89.900		
DOOM	L. 59.900	MOTO RACER	L. 84.900	SENSIBLE SOCCER 2000	L. 89.900		
		NAGANO WINTER OLYMPIC	L. 89.900	SHADOWMASTER	L. 89.900		

Telefonate al nostro servizio **ANTEPRIME**

TELEFONATE PER PRENOTARE LE NOVITÀ - MANDATECI LE VOSTRE E-MAIL

Potete acquistare telefonando, spedendo il coupon o inviando una E-mail

APERTO TUTTI I GIORNI dal lunedì al sabato
orario: 9.00-11.30 15.00-18.30 giovedì pomeriggio aperto fino alle ore 16.00

I prezzi sono soggetti a possibili variazioni. Per altre offerte od aggiornamenti telefonateci

VENDITA A MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI - TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

SPEEDYSOFT - VIA DELLE CASE NUOVE, 3 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)

cognome e nome .....

via ..... n. ..... città .....

prov. ..... c.a.p. ..... tel. ...

titolo programma .....

sistema .....

☐ *SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE* L. 9.000

☐ *SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE* L. 18.000

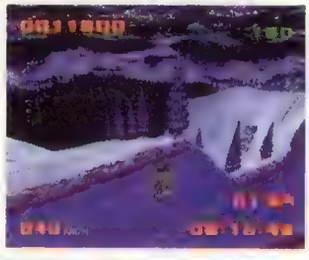
☐ *ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE*

☐ *PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO*

Il coupon sarà ritenuto valido solo se provvisto del numero di telefono

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

Chill



Le texture dei tracciati e le ombreggiature Gouraud contribuiscono ad accrescere il realismo grafico di Chill.

Notate l'ampiezza dei tracciati: niente a che vedere con CB2, vero?

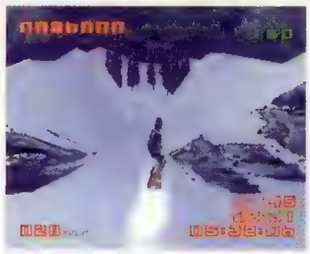
Titolo : Chill
Casa : Eidos
Uscita : Aprile
N° Giocatori: 1-2
Genere : Snowboard

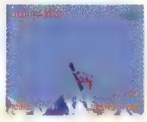
Da quando MTV e le agenzie di pubblicità hanno deciso che lo snowboard è *cool*, un numero incalcolabile di tavole hanno invaso spot televisivi, manifesti pubblicitari e pagine dei periodici. In altri termini, lo snowboard è entrato a far parte della nostra esistenza mediale, l'unica che sembra contare qualcosa di questi tempi.

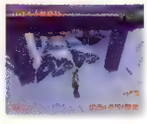
L'Italiota medio, invece, si è accorto della disciplina solo quando un tizio di nome Prugger ha portato a casa una medaglia d'argento da Nagano, ridente paesiello a pochi chilometri da Abbiategrasso. Si è scoperto che lo *snowboard* è nato ufficialmente nell'85 (come il CD-Rom, fateci caso), che ci sono oltre 300.000 praticanti solamente in Italia e che nel corso del '97 sono state vendute più di 100.000 tavole. I videogiochi, quale avanguardia dell'industria culturale, non fanno eccezione al processo di colonizzazione dell'immaginario e titoli come ***Cool Boarders 2***, ***Zap! Snowboarding Trix*** - senza contare l'imminente ***Snow Racer*** di Ocean - rappresentano solo la punta del'iceberg del fenomeno di snowboardizzazione termonucleare globale. E non sorprende che Eidos, dopo il successo di ***Tomb Raider 2***, abbia deciso di gettarsi nella mischia con ***Chill***. Sviluppata da Silicon Dreams, questa nuova simulazione di snowboard ripropone in forma virtuale l'emozione di una discesa a folle velocità sulle piste innevate delle più realistiche montagne mai viste in un videogioco. Dalle prime indicazioni, ***Chill*** appare caratterizzato da un *gameplay* furioso, veloce e tecnico capace di regalare per sole 99.000 lire più iva un'esperienza ludica adrenalinica. Il gioco include cinque montagne ed altrettanti *snowboarders*. Gli sportivi virtuali avranno a disposizione la bellezza di ventun differenti tavole per scendere dai monti del Tirolo mentre sgranocchiano dei wafer. I giocatori possono affrontare dolcemente i pendii oppure lanciarsi come kamikaze per infrangere ogni record di velocità, possibilmente senza incocciare in alberi, pali e pupazzi di neve. Non mancano decine di bonus e segreti nonché modalità di gioco inedite, come lo *ski-jump* o l'*avalanche race*.

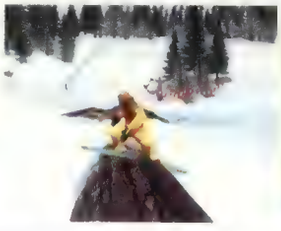
L'obiettivo è chiaramente quello di diventare il *boarder* più ganzo dell'universo, il Re della Montagna. Per farlo dovremo prima vincere le cinquanta gare previste. Persino i giocatori più smaliziati incontreranno parecchie difficoltà nell'affrontare le cosiddette *Extreme Boarding Areas*, che richiedono sangue freddo e un'abilità fuori dal comune. ***Chill*** presenta un metodo di controllo intuitivo e un *engine* sofisticato che muove trenta quadri al secondo.

Graficamente parlando, si tratta del primo gioco di snowboard che utilizza tracciati trattati con dose massicce di *Gouraud Shading*, il che significa – tradotto in soldoni – che in termini di realismo dovrebbe spazzare via tutti gli altri prodotti apparsi sino a oggi. È possibile giocare in coppia su un'unica Play grazie al classico *split-screen*, oppure su due console attraverso il mitico cavetto di collegamento. ***Chill*** utilizza inoltre il sistema di *data-streaming* che consente di giocare su aree particolarmente estese, senza per questo ricorrere a frequenti e fastidiosi caricamenti. I movimenti dei *boarders* sono particolarmente realistici, grazie all'ormai collaudata tenica del *motion capture*. È possibile tentare acrobazie in qualunque punto del tracciato e non solamente in alcuni passaggi prefissati. Le discese, inoltre, presentano numerosi bivi e biforcazioni, in modo da lasciare al giocatore il massimo grado di libertà. ***Chill*** include anche uno spettacolare replay e condizioni meterologiche variabili. Il sonoro è arricchito da numerosi dialoghi e da un *soundtrack* martellante. Tra le periferiche supportate c'è il pad analogico Sony. Recensione completa sul prossimo numero. Come direbbe Dr. Dre, *chill out till the next episode...*

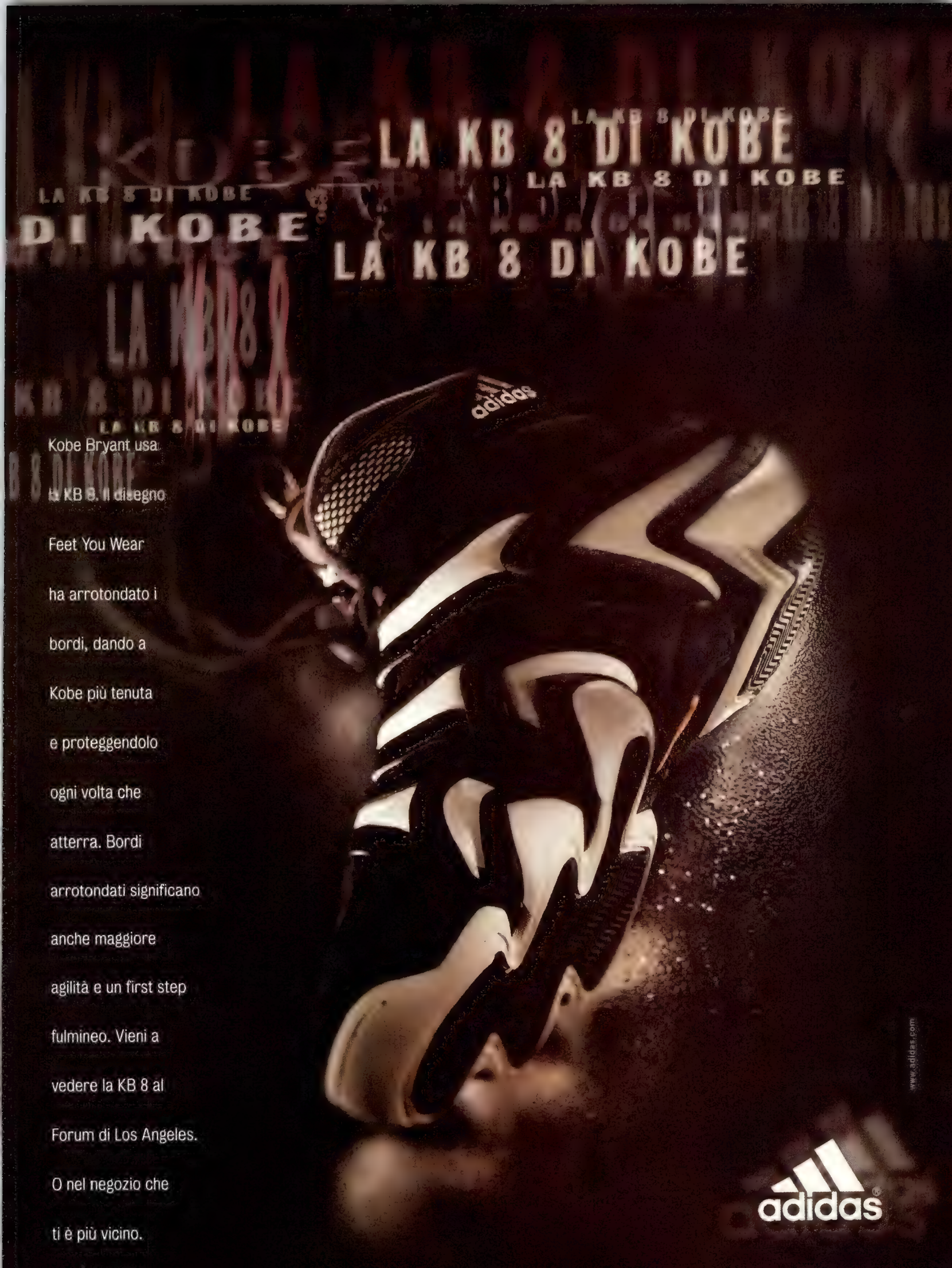








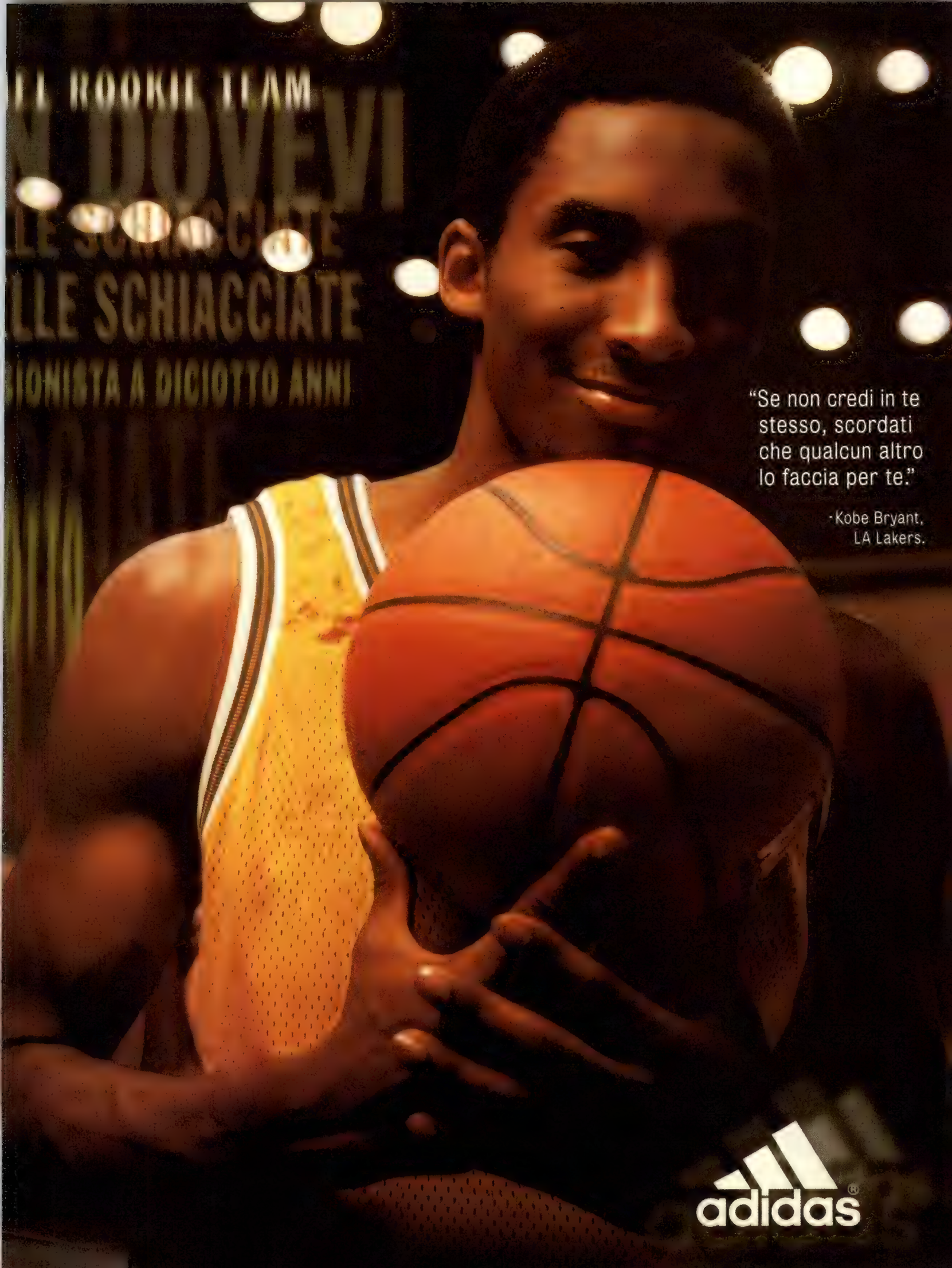
LA KB 8 DI KOBE



Kobe Bryant usa
la KB 8. Il disegno
Feet You Wear
ha arrotondato i
bordi, dando a
Kobe più tenuta
e proteggendolo
ogni volta che
atterra. Bordi
arrotondati significano
anche maggiore
agilità e un first step
fulmineo. Vieni a
vedere la KB 8 al
Forum di Los Angeles.
O nel negozio che
ti è più vicino.

adidas

NON DOVEVI
PARTECIPARE AI PLAYOFFS
FARE TUTTI QUEI TIRI DA TRE
NON DOVEVI
GIOCARE NEI ROOKIE TEAM
AVERE LA TUA SCARPA PERSONALE
NON DOVEVI
FARE TUTTI QUEI TIRI DA TRE
FARE LA GARA DELLE SCHIACCIATE
NON DOVEVI
PARTECIPARE AI PLAYOFFS
NON DOVEVI
AVERE LA TUA SCARPA PERSONALE
NON DOVEVI
NON DOVEVI
GIOCARE NEI ROOKIE TEAM


"Se non credi in te
stesso, scordati
che qualcun altro
lo faccia per te."
-Kobe Bryant,
LA Lakers.
adidas

UNA BEVANDA AL SAPORE DI CHOCOBO SUONA PIUTTOSTO MINACCIOSA...

Big in Japan

In Giappone, ultima frontiera del **capitalismo selvaggio**, *il* **merchandising videoludico** *include addirittura prodotti "alimentari". Entrando in un qualsiasi convenience store si trova* **junk food** *in abbondanza: le caramelle di* **Puyo Puyo Sun**, *i lecca-lecca di* **Pocket Monster** *o i confetti di cioccolato di* **Bomberman**. *Non c'è quindi da stupirsi se anche* **Square** *ha deciso di affiancare il nome dei suoi titoli più popolari a cibi e bevande. La casa di* **Final Fantasy** *ha recentemente introdotto sul mercato una serie di bibite gasate, Square Squash. I primi tre gusti disponibili saranno* **Mitocondria** *(***Parasite Eve***),* **Xenogear** *e* **Chocobo**. *Square non è comunque nuova a operazioni commerciali di questo tipo: in occasione del lancio di* **Final Fantasy VII**, *aveva stipulato un accordo con la catena di* **fast-food** *McDonald's per omaggiare i clienti dei loro locali con una serie di gadget collezionabili. Come dire: li avete giocati?* **Ora mangiateli...**

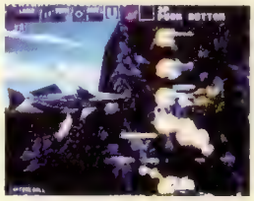
WOW! I PERSONAGGI DI FFVII SONO PRESENTI NELL'ULTIMO PICCHIADURO SQUARE/NAMCO! PARE CHE OLTRE A TIFA E CLOUD CI SARÀ ANCHE CHOCOBO!!!

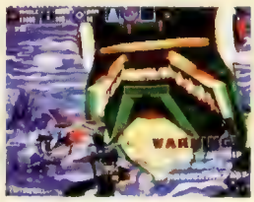
TORNIAMO AI GIOCHINI NON COMMESTIBILI, MA RESTIAMO IN CASA SQUARE PER PARLARE DELL'ATTESO SOUKAGI. I protagonisti del gioco sono due ragazzi e una ragazza. Ognuno possiede una grande varietà di azioni tra cui la possibilità di spiccare salti straordinari e utilizzare svariate tecniche di attacco e difesa che comprendono anche incantesimi. A questi si aggiungono una serie di personaggi secondari con cui potremo interagire. I dialoghi all'interno del gioco saranno interamente parlati, elemento che potrebbe ritardare l'eventuale adattamento per il mercato occidentale. In ***Soukagi*** vi sono due tipi di potere, il positivo *Ouki* e il demoniaco *Suiki*. L'obiettivo consiste nel trovare la *Utsuhiyo no Hashira*. In un frammento di questa colonna è stato cristallizzato l'*Ouki*, la fonte da cui provengono i poteri utilizzati dal giocatore. Questo pezzo è stato però inserito all'interno di una pietra creata materializzando il potere maligno *Suiki*. Distruggendo questa pietra e recuperando il frammento dell'*Utsuhiyo no Hashira* si potrà progredire nel gioco ricevendo inoltre l'influsso benefico del *Suiki*. A metà tra ***Tomb Raider*** e ***Bushido Blade***, ***Soukagi*** è realizzato interamente in grafica poligonale e di conseguenza consentirà al giocatore di ruotare liberamente l'inquadratura. La versione giapponese del gioco, che occuperà ben tre CD-Rom, sarà disponibile in Giappone a partire dalla fine di marzo.

Contemporaneamente sarà finalmente distribuito l'attesissimo *cinematic RPG* ***Parasite Eve***. La definizione "cinematic" si spiega in relazione al grande numero di filmati in FMV inclusi, sequenze caratterizzate da un'elevatissima qualità e perfettamente miscelate all'interno del gioco. L'unico nuovo dettaglio di ***Parasite Eve*** emerso finora riguarda gli spostamenti a lungo raggio. Il giocatore sceglie la propria destinazione su una mappa poligonale di Manhattan; una volta selezionato il luogo in cui dirigersi, l'inquadratura si restringerà fino a raggiungere il luogo prescelto. Semplice clone di ***Bio Hazard*** in apparenza, ***Parasite Eve*** è in realtà un prodotto completamente differente. Parlando di RPG più convenzionali, Square ha annunciato ***Final Fantasy V*** per PlayStation. Come è avvenuto per il quarto episodio della saga, anche questa versione a 32-bit del gioco conserverà il medesimo aspetto grafico dell'originale. Le uniche aggiunte riguardano alcuni filmati di computer grafica che costituiranno la sequenza introduttiva e finale del gioco. ***Final Fantasy V*** verrà distribuito a partire da questa primavera in Giappone.

G-DARIUS

Non c'è bisogno di impazzire, ve lo diciamo noi: "G" sta per gigantesco, grandioso, galattico. Gli aggettivi e le iperboli si sprecano per ***G-Darius***, il nuovo sparatutto Taito per Sony PlayStation previsto per aprile. La casa giapponese sembra aver imparato dalle esperienze precedenti, confezionando un seguito che ha tutte le carte in regola per settare un nuovo standard. L'ennesima incarnazione presenta un'evoluzione del sistema di progressione non-lineare che da sempre contraddistingue lo sparatutto a scorrimento. Ma non è tutto: ***G-Darius*** amplia considerevolmente anche l'interazione con i fondali. Il giocatore può ad esempio cominciare a blastare i nemici nello *stage* marino, quindi trasferirsi in un sotto-scenario grazie alle numerose biforcazioni presenti. Taito ha anche migliorato il sistema di agganciamento delle navi nemiche, che possono essere rese nostre alleate. In ***G-Darius*** potremo non solo prendere possesso dei boss di mezzo livello, ma anche degli svariati caccia che ci ronzano attorno durante le fasi di combattimento più intense. Nella migliore tradizione degli sparacchini, non mancano *power-up,* bonus di ogni tipo e l'ormai indispensabile opzione di fuoco automatico. Il gioco include quindici scenari principali suddivisi in trenta aree. È stato inoltre confermato il supporto del *Dual Shock* Sony. Il gioco è stato presentato ufficialmente il 25 gennaio scorso a Tokyo, in occasione del *Wonder Festival* (Wonfes). La versione in display includeva i primi due livelli. Dalle prime indicazioni sembra che la traduzione PlayStation sia fedele all'originale: *sprites* enormi, rotazioni a tutto schermo, boss cattivissimi. Ma dopo aver giocato ad ***Einhander***, non ci accontentiamo facilmente...





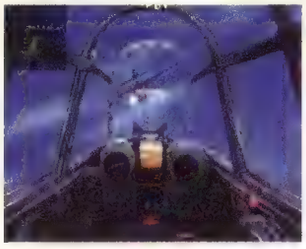
LO SPARATUTTO ITTICO RITORNA SU PLAYSTATION. CAPITAN FINDUS SARÀ CONTENTO...

SONY SPARA A ZERO

Sony ha in fase di sviluppo una simulazione di combattimento aereo intitolata ***Zero Pilot***. Ambientata alla fine del secondo conflitto mondiale, offre venticinque aerei, tra cui lo sto-

PARASITE EVE PRESENTA ALCUNI ELEMENTI DA GIOCO DI RUOLO.

SOUKAGI CONTIENE NUMEROSE ANIMAZIONI IN TEMPO REALE.



ZERO PILOT ***SARÀ COMPATIBILE CON IL DUAL SHOCK.***

CON **STOLEN SONG** ***POTETE SUONARE CON UNA CHITARRA VIRTUALE.***

IN **FINAL ROUND** ***VI LIMITERETE A DARE CONSIGLI DAL BORDO RING.***

rico caccia imbarcato della Mitsubishi A6M Zero-Sen. Sono previste un totale di diciannove missioni comprese in uno *Story Mode* che vanta la presenza di dialoghi e animazioni. È inoltre prevista la modalità *multiplayer* grazie al cavo di *link*. Per quanto riguarda il sistema di controllo si potranno utilizzare sia il joystick analogico che il *Dual Shock*. ***Zero Pilot*** sarà distribuito in Giappone a partire dal 12 Marzo. La risposta Sony ad ***Ace Combat 2*** di Namco. Sempre da Sony è in arrivo il *sequel* del bizzarro ***Rhythm Game Quest for Fame***, uscito in Giappone nel luglio scorso. Come avveniva nel suo predecessore, in ***Stolen Song*** il giocatore deve seguire il ritmo della musica suonando per mezzo di un plettro da chitarra elettronico chiamato *VPick*. Questa singolare periferica reagisce con ogni superficie ruvida con cui viene a contatto, trasformando in una chitarra elettrica oggetti di uso comune come una scopa o una racchetta da tennis. Nel gioco è inoltre possibile utilizzare il *controller* per suonare il tamburo, opzione che risulta particolarmente utile se volete giocare con un amico. Lo scopo del gioco è quello di scoprire le ragioni del rapimento del cantante Hotei, un chitarrista estremamente popolare in Giappone, e ritrovare il testo rubato della sua ultima canzone. ***Stolen Song*** contiene otto differenti canzoni del suddetto cantante tra cui "Poison" e "I'm free" e vanta numerosi filmati ripresi con attori reali. Il gioco sarà disponibile in Giappone a partire dalla fine di marzo. Ormai imminente è invece ***Tenchu***, l'attesissimo *action game* poligonale targato Sony. Il gioco è ambientato nell'antico Giappone e consentirà una grande libertà d'azione al giocatore. I due ninja protagonisti potranno eseguire attacchi alle spalle, duellare sui tetti, utilizzare un ampio numero di armi e attrezzi ed esibirsi in spettacolari tecniche *ninjitsu*. Le scene d'intermezzo sono in gran parte realizzate in tempo reale, così da meglio amalgamarle al resto del gioco. All'inizio di febbraio è iniziata in Giappone una campagna di prenotazione di ***Tenchu*** che consentirà ai numerosi fan giapponesi del gioco di fruire gratuitamente del CD della colonna sonora. Il gioco sarà disponibile a partire dal 26 febbraio.

ASHITA NO ATLUS

Atlus si appresta a introdurre una simulazione manageriale di boxe che vi mette nei panni dell'allenatore di un futuro campione. Il vostro scopo sarà quello di allenarlo assegnandogli vari tipi di esercizi e cercando di formare il suo stile di combattimento. Particolarmente curato è il lato gestionale della palestra: per guadagnare il denaro necessario all'andamento della vostra attività potrete persino autorizzare il vostro pupillo a partecipare come *testimonal* di spot pubblicitari. Gli scontri sul ring sono interamente gestiti dalla CPU: come allenatori potrete dare solo consigli al vostro allievo tramite un menù. ***Final Round*** sarà disponibile in Giappone a partire da febbraio. Una curiosità: la pubblicità giapponese del gioco ha come protagonista un Danbei (il mitico allenatore di Rocky Joe) in piena forma che incita il proprio pugile da bordo ring. A quanto pare il *manga/anime Ashita no Joe* (Joe del domani) è ancora molto seguito in Giappone.
Entro marzo dovrebbe essere completato lo sviluppo di ***Grand Racing***, una simulazione automobilistica dall'aspetto grafico particolarmente curato. Tra gli elementi più interessanti vi sono la presenza di 36 circuiti sparsi per il mondo, un *Versus Mode* a due giocatori mediante *split-screen* e una modalità a quattro giocatori per mezzo di un cavo di *link* speciale. Il gioco verrà venduto in Giappone nel mese di aprile. Sempre da Atlus è in arrivo ***Rebus***, un *simulation RPG* definito come una versione più semplice e immediata di ***Final Fantasy Tactics***. Il gioco, che vanta la caratterizzazione dei personaggi di Yoshitaka Amano (***Final Fantasy 1/6, Front Mission***), sarà disponibile a partire da marzo; sembra che Atlus stia considerando anche una versione occidentale del gioco. Il titolo più promettente della casa nipponica è però ***Dark Messiah***, uno sparatutto in prima persona definito dagli stessi sviluppatori come un ***Goldeneye*** in stile horror. Nel gioco dovrete affrontare mostri di ogni tipo che albergano nelle viscere di Tokyo. Ad aiutarvi nella vostra missione vi sono quattro personaggi non-giocabili che vi forniranno un supporto indispensabile. I dettagli di questo nuovo *Partner System* non sono ancora molto chiari, ma sembra comunque un sistema in grado di fornire un maggiore elemento strategico al gioco. ***Dark Messiah*** verrà distribuito in Giappone a partire da giugno.

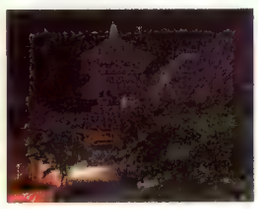
IL RITORNO DI DRAGON QUEST

Dopo mesi di silenzio Enix si è finalmente pronunciata riguardo lo sviluppo del settimo episodio della saga di RPG ***Dragon Quest***. Pare infatti che numerosi dettagli su questo attesissimo gioco di ruolo verranno rivelati in una conferenza stampa che si terrà nel mese di marzo. Per il momento la data di uscita del gioco rimane fissata per la fine dell'anno. Enix ha inoltre in preparazione il *sequel* del gioco di ruolo ***Star Ocean***. Questo nuovo episodio è ambientato vent'anni dopo il precedente e conserverà una buona parte del cast originale. Dal punto di vista grafico il gioco utilizza grafica bidimensionale pre-renderizzata per i movimenti su mappa e in città, mentre l'interfaccia di combattimento è interamente in 3D. La meccanica di gioco offre numerosi elementi originali: grazie all'*Item Creation* sarà possibile unire due oggetti per crearne uno nuovo dalle caratteristiche non sempre positive. Il *Private Aim System* consiste in una serie di missioni alternative che è possibile eseguire in alcune città. Nel caso che il vostro

ENIGMA

Il settore delle avventure tridimensionali in terza persona è in fermento. Il grande successo di ***Bio Hazard 2*** ha spinto numerose etichette giapponesi a proporre in tutta fretta prodotti analoghi, nel malcelato tentativo di ripeterne o quantomeno imitarne l'exploit. Tra i prodotti più appetibili ci sono ***Parasite Eve*** (SquareSoft), ***Overblood 2*** (RiverHill) ed ***Enigma*** (Koei). Dei primi due abbiamo abbondantemente parlato nei numeri precedenti di SPC. ***Enigma,*** invece, rappresenta una novità assoluta. Previsto per il due aprile, ***Enigma*** è una spettacolare avventura che combina elementi, atmosfere e situazioni tratte da ***Bio Hazard*** ed ***Overblood***. Sviluppato originariamente per la scheda acceleratrice Power VR (non a caso, il gioco è previsto anche per Katana), ***Enigma*** è caratterizzato da una cosmesi di ottima fattura. Il giocatore può scegliere il suo alter ego da un menu di tre personaggi: Akira, Catherin Edward e Thomas Lindow. L'*adventure game* di Koei alterna momenti di esplorazione a fasi di combattimento. In queste ultime, i personaggi potranno usare tecniche di arti marziali per mettere al tappeto le orde di *zombies* e di mostri che infestano gli scenari del gioco. Il sistema di telecamere dinamiche si ispira abbastanza chiaramente a quello di ***Bio Hazard***. Potete contare su SPC per una recensione completa.

ENIGMA, ***UNA NUOVA AVVENTURA TRIDIMENSIONALE SULLA FALSARIGA DI*** **BIO HAZARD.**



TENCHU ***OFFRE UN'AMPIA GAMMA DI ATTACCHI.***

CLASSIFICHE NIPPONICHE

I migliori giochi pubblicati nelle ultime settimane secondo le più importanti testate nipponiche...

TOP TEN WEEKLY FAMISTA (20 febbraio)

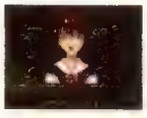
Sentimental Graffiti Saturn (NEC Inter Channel)
Gran Turismo PlayStation (SCE)
Tomb Raider 2 PlayStation (Victor Soft)
Chocobo's Mysterious Dungeon PlayStation (Square)
Machi PlayStation (ChunSoft)
Formula 1 '97 PlayStation (SCE)
Pocket Monster GameBoy (Nintendo)
Tales of Destiny PlayStation (Namco)
Densha De Go! PlayStation (Taito)
Momotaro Dentetsu 7 PlayStation (Hudson)

TOP TEN WEEKLY THE PLAYSTATION (13 febbraio)

Gran Turismo Guida (SCE)
Formula 1 97 Guida (SCE)
Chocobo's Mysterious Dungeon RPG (Square)
Densha De Go! Simulazione (Taito)
Option Tuning Car Battle Guida (MTO)
Tales of Destiny RPG (Namco)
Momotaro Dentetsu 7 Gioco da tavolo (Hudson)
Crash Bandicoot 2 Azione 3D (SCE)
Minna no Golf Sport (SCE)
Ruroni Kenshin RPG RPG (SCE)

TOP TEN WEEKLY HYPER PLAYSTATION (Marzo)

Gran Turismo Guida (SCE)
Tales of Destiny RPG (Namco)
Densha De Go! Simulazione (Taito)
Crash Bandicoot 2 Azione 3D (SCE)
Momotaro Dentetsu 7 Gioco da tavolo (Hudson)
Chocobo's Mysterious Dungeon RPG (Square)
Minna no Golf Sport (SCE)
Kidoo Senshi Z Gundam Sparatutto 3D (Bandai)
Ruroni Kenshin RPG RPG (SCE)
Maria Avventura (Acces)



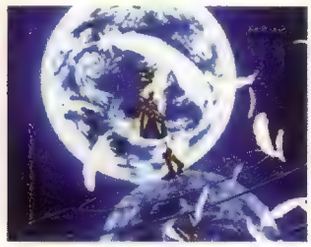
GIRLFRIEND OF STEEL: GLI EVA IN ARRIVO PER PLAYSTATION AD APRILE.

incarico vada a buon fine verrete omaggiati con oggetti o personaggi segreti e potrete inoltre incrementare l'*AR* (grado di accoglienza) dei vostri personaggi: un personaggio con un basso *AR* tende a combattere male in gruppo. Infine abbiamo il *Double Hero System* che consente ai due percorsi di gioco dei due protagonisti d'intrecciarsi e influenzarsi a vicenda. ***Star Ocean: The Second Story*** sarà disponibile a partire dalla fine di marzo. Oltre ai titoli Enix, la sempre più folta schiera di giochi di ruolo per PlayStation godrà presto del completo apporto di Game Arts. Oltre a ***Lunar: Silver Story*** e ***Slayers Royal,*** la casa nipponica ha anche annunciato la conversione di ***Lunar Magic School***. Le uniche due date confermate al momento sono il 23 aprile per ***Slayers Royal*** e fine maggio (agosto in USA) per ***Lunar: Silver Story***. Riserbo assoluto su ***Grandia***: le continue voci circa una sua eventuale conversione per PlayStation non hanno ancora incontrato nessuna conferma ufficiale.

Un'altra storica casa specializzata in giochi di ruolo, la Falcom, sta convertendo per PlayStation il suo RPG per PC ***Legend of Heroes III***. La versione per la console Sony conterrà grafica e animazioni migliorate, nove capitoli di gioco e la possibilità di restringere l'inquadratura per meglio individuare i propri personaggi. Il gioco dovrebbe essere completato entro la fine di febbraio. Da Xing avremo presto la conversione di un *simulation RPG* precedentemente uscito per PC, caratterizzato dalla presenza di graziose ragazze in stile *anime: **Guardian Recall*** per PlayStation sarà dotato di un motore grafico interamente poligonale e possiederà una nuova interfaccia di combattimento. In questo gioco i vostri personaggi non possiedono nessuna capacità offensiva: i loro attacchi e i loro incantesimi vengono eseguiti mediante l'evocazione di demoni. L'uscita di ***Guardian Recall*** è prevista per questa primavera.

GRAND RACING *OFFRE UNA MODALITÀ A QUATTRO GIOCATORI. SPEREM...*

L'AMBIENTAZIONE HORROR DI* DARK MESSIAH *LO RENDE PIUTTOSTO APPETIBILE...



LUNAR *RAPPRESENTA SOLO LA PRIMA DI NUMEROSE PRODUZIONI TARGATE GAME ARTS.*

WorldStation

I *word processor* sono estremamente diffusi nelle case giapponesi, forse più dei personal computer stessi. Recentemente Koei ha distribuito un kit in grado di trasformare la vostra PlayStation in un completo "*Wapro*". Il sistema comprende tastiera, stampante (una Lexmark 1000 a colori), connettori e software. Quest'ultimo conmprende una serie completa di *clip-art* con cui di creare facilmente biglietti di auguri, tabelle, lettere e documenti di vario tipo. L'interfaccia per la stampante consente inoltre di catturare immagini da apparecchi video esterni, per stamparle o salvarle su *memory card*. Come potete facilmente immaginare, le possibilità che questo ***EGWord 2.0*** venga distribuito ufficialmente in Occidente sono estremamente basse.

Koei si appresta anche a lanciare sul mercato giapponese ***Druid***, un'avventura poligonale realizzata da Sidr-Tech (gli stessi di ***Wizardy***). Nel gioco i protagonisti sono in gradi di miscelare i quattro elementi per generare incantesimi. Sembra inoltre che vi sia un buon numero di enigmi da risolvere, caratterizzati da una difficoltà particolarmente elevata. Quest'elemento di gioco potrebbe creare seri problemi al giocatore occidentale a causa del testo in giapponese. ***Druid*** sarà disponibile a partire da fine febbraio. Sempre rimanendo in tema di avventure, Human ha annunciato un nuovo *sequel* dell'avventura grafica ***Clock Tower***. Questo terzo episodio conterrà un maggior numero di enigmi rispetto ai predecessori e sarà caratterizzato dalla presenza di finali multipli. ***Clock Tower: Ghost Head***, che sarà compatibile con il *Dual Shock*, verrà distribuito a partire da marzo.

Amori Simulati

Konami ha annunciato un'ennesima *love simulation*. ***Mitsumete Knight*** è in pratica una mix tra un gioco di crescita, una simulazione di appuntamenti e un gioco di strategia. Nel gioco dovete diventare un cavaliere sacro addestrandovi duramente durante la settimana; nei weekend potrete però spassarvela chiedendo appuntamenti a varie ragazze. Per guadagnare denaro dovrete lanciarvi in pericolose avventure che solitamente terminano in una battaglia da gestire con un'interfaccia di gioco di tipo strategico. Infine vi sono finali differenti a seconda di quali ragazze avete frequentato. ***Mitsumete Knight*** sarà distribuito in Giappone a partire dalla fine di marzo.

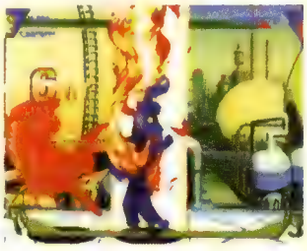
Sempre da Konami è in arrivo l'ennesima compilation dedicata a MSX. ***Konami Antiques Vol. 3*** conterrà: ***Parodius, Salamander, Time Pilot, Konami Tennis, Konami Soccer, Konami Rally, Ponpoko Pan Pippols, King's Valley,*** ***Antarctic Adventure, Time Pilot, Parodius*** e ***Salamander***. La data di uscita della *compilation* è fissata per il 19 marzo. Konami ha inoltre annunciato un *remake* del gioco di hockey ***Blade of Steel II*** uscito tempo fa' per Famicom. Nessun dettaglio è stato però fornito a riguardo. Anche Namco ha recentemente presentato un nuovo titolo sportivo: si tratta di ***World Stadium 2***, un gioco di baseball caratterizzato da buffi giocatori con teste enormi. La data di uscita del gioco, che sfrutterà il *NeGcon* per meglio simulare la battuta, non è ancora stata annunciata.

Capcom vs Ram

Sono state mostrate le prime immagini di ***X-Men vs Street Fighter Ex*** che confermano come nella versione PlayStation del celebre picchiaduro sia impossibile cambiare il personaggio mentre si gioca: le foto mostrano infatti una sola barra di energia. Sembra comunque che sia stato conservato il *Recovery System* per recuperare l'energia perduta, ma non è chiaro il modo in cui sia stato implementato. Il gioco conterrà inoltre due modalità aggiuntive, un *training mode* per addestrarsi e un *survival mode*. ***X-Men vs Street Fighter Ex*** verrà distribuito a partire dalla fine di febbraio; resta da vedere quanto l'impossibilità di scambiare i personaggi abbia influito sulla meccanica di gioco. Le voci riguardanti una serie di *collection* da parte della casa di Osaka si fanno sempre più insistenti. Oltre alla già annunciata serie di *compilation* dedicate ai titoli pre-CPS1 e CPS1 (si parla di dieci giochi per volume), sembra sia in fase di preparazione una raccolta con tutti i ***Rockman*** usciti per Famicom. Nessuna conferma a riguardo è stata però rilasciata da Capcom. Parlando di conversioni difficili, SNK ha annunciato l'ultimo capitolo della saga di ***Fatal Fury*** per PlayStation. ***Real Bout Fury Special: Dominated Mind*** sarà disponibile a partire da aprile. La presenza di un nuovo sottotitolo nel gioco potrebbe significare l'aggiunta di nuove modalità di

CLOCK TOWER: GHOST HEAD ***DOVREBBE ESSERE AMPIAMENTE SUPERIORE AI PREDECESSORI***

MITSUMETE KNIGHT: ***NUOVA SIMULAZIONE D'AMORE TARGATA KONAMI.***



X-MEN VS STREET FIGHTER EX ***CONTERRÀ NUOVE MODALITÀ DI GIOCO.***

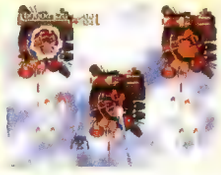
gioco per bilanciare i sicuri tagli alle animazioni dei personaggi. Cercheremo di tenervi informati a riguardo nei prossimi numeri di **Super PlayStation Console**. Sempre SNK ha finalmente deciso di distribuire la propria *collection* contenente i primi due episodi della saga di ***Samurai Spirits***. La *compilation* verrà venduta in Giappone a partire dal 26 marzo. SNK ha anche annunciato ***Real Bout Fatal Fury 2: The New Comers***, ancora basato su hardware a 16-bit (Neo Geo). Il gioco introduce due nuovi personaggi: Xiangfei e Rick. La prima è un incrocio tra la ragazzina di ***Tekken 3*** e Chun-Li... Rimanendo in tema di picchiaduro Solan ha recentemente mostrato un nuovo *beat'em up* poligonale intitolato ***Fighting Eyes***. L'elemento che differenzia questo titolo dai numerosi picchiaduro 3D usciti per PlayStation è una nuova barra difensiva: quando questa barra raggiunge il massimo non è più possibile parare gli attacchi degli avversari, ma solo schivarli. E' inoltre presente una tecnica che vi mette in grado di rubare energia ai vostri avversari. Lo sviluppo di ***Fighting Eyes*** dovrebbe essere completato entro questa primavera. Concludiamo con la notizia che Tecmo ha annunciato ***Dead or Alive 2*** e ***Dead or Alive Plus Plus*** in sala giochi. Si tratta rispettivamente del *sequel* e dell'*update* del picchiaduro tridimensionale in arrivo per PlayStation.

L'ARRIVO DEGLI ANGELI

Neon Genesis Evangelion: Girlfriend of Steel sarà disponibile per PlayStation a partire dal mese di aprile. Inutile dire che vi è una grande attesa per questo titolo in Giappone. Tutte le riviste di videogiochi hanno dedicato svariate pagine al gioco, mostrando le splendide immagini e sequenze animate che Gainax ha creato appositamente per quest'avventura grafica. Il prezzo del gioco non è stato ancora stabilito. Conoscendo Gainax comunque, non prevediamo nulla di economico... Sempre parlando di giochi ispirati all'animazione giapponese, Takara ha annunciato ***Sokokihei Votoms***. A differenza di ***Blue Sabre Knights*** non sarà uno sparatutto a incontri, ma una simulazione poligonale con visuale in terza persona. Il gioco uscirà in Giappone nel mese di marzo.

TREASURE IN SALA GIOCHI!

La leggendaria etichetta nipponica Treasure sta lavorando al suo primo *coin-op*, ***Radiant Silvergun***. Previsto per maggio, lo sparatutto verticale è basato su hardware Sega ST-V. Dai creatori di piccoli classici come ***Gunstar Heroes*** e ***Mischief Makers*** ci aspettiamo quantomeno un capolavoro...



LA COLLEZIONE DI SAMURAI SPIRITS SARÀ FINALMENTE DISPONIBILE.

PC CD ROM

PlayStation.

A PISA

IL PRIMO ED UNICO NEGOZIO SPECIALIZZATO
NELLA VENDITA DI VIDEOGIOCHI ED ACCESSORI
PER CONSOLE E COMPUTER.
IMPORTAZIONE DA TUTTO IL MONDO.
MODIFICA DI TUTTE LE CONSOLE, RITIRO E VENDITA DELL'USATO.

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA.

CONSOLE FAN
Via Dante Alighieri, 45
56010 Ghezzano - PISA
Tel. - Fax 050/878622

Nintendo

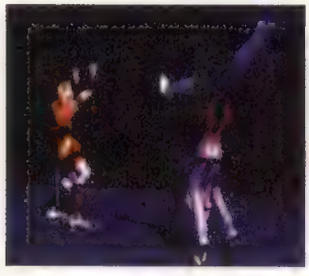
SEGA SATURN

APERTO TUTTI I GIORNI
CHIUSURA SETTIMANALE:
DOMENICA
e LUNEDÌ MATTINA

Speciale Picchiaduro

Sembrano passati solo pochi mesi dall'apparizione sul mercato di titoli come ***Tekken*** *o* ***Battle Arena Tohshinden****. In realtà quei tempi rappresentano la preistoria del divertimento elettronico PlayStation. Le nuove proposte si chiamano infatti* ***Tekken 3, Dead or Alive, Bushido Blade 2*** *e* **SUPER** *li ha visti in anteprima! Seguiteci in questo appassionante speciale sulla nuova generazione dei picchiaduro tridimensionali!*

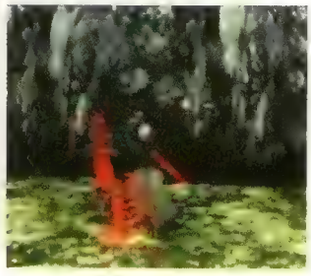
Bushido Blade 2



CASA: SQUARESOFT
USCITA PREVISTA: 12 MARZO

L'ORIGINALE BUSHIDO BLADE È STATO RECENTEMENTE PUBBLICATO IN ITALIA DA SCEI ED È ANCORA OGGI UNO DEI MIGLIORI PICCHIADURO PER PLAYSTATION.

Sviluppato da LightWeight per Squaresoft, *Bushido Blade 2* verrà commercializzato in Giappone in contemporanea con *Dead or Alive*. Per quanto si tratti di due prodotti estremamente diversi, le riviste specializzate del Paese del Sol Levante tendono a presentarli come antagonisti naturali. Il seguito di *Bushido Blade* appare migliorato sotto molti punti di vista rispetto al suo predecessore. Come nella prima versione, anche qui spicca l'assenza delle barre energetica, autentico contrassegno dei picchiaduro: un colpo ben assestato può uccidere l'avversario anche dopo pochi secondi dall'inizio del combattimento. In compenso, l'opzione di difesa è stata smantellata. La filosofia che sta alla base di Bushido *Blade 2* è "l'attacco è la migliore difesa". Il parco di personaggi disponibili è stato addirittura triplicato rispetto al primo episodio. I lottatori sono suddivisi in due clan, *Shaintou* (i buoni) e *Narukagami Shintouryu* (i cattivi). Fanno parte del secondo i tre combattenti dell'originale Kanmeki, Tatsumi e Mikado. Ogni lottatore ha a disposizione sei tipi di armi differenti. Il nome delle armi varia a seconda del clan rappresentato. La novità sostanziale è data dall'introduzione delle sotto-armi. Tatsumi, ad esempio, è un esperto nell'arte del *nitoryu* e può utilizzare due *katana* allo stesso tempo. Il sistema di danneggiamento fisico è invece rimasto invariato: per tanto se veniamo feriti al braccio, non saremo più in grado di utilizzarlo. Allo stesso modo, quando veniamo colpiti alla gamba, crolleremo a terra agonizzanti. *Bushido Blade 2* è inoltre ricco di segreti che i nostri recensori non mancheranno di svelare sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**.



Tekken 3

CASA: NAMCO
USCITA PREVISTA: 26 MARZO

Dopo mesi di incertezza, finalmente SUPER è in grado di rivelare le date di uscita della versione casalinga di *Tekken 3*, indubbiamente il titolo più atteso del 1998.

Smentendo le voci che parlavano di una possibile commercializzazione simultanea in Giappone e Stati Uniti sul modello di ***Resident Evil 2*** (Capcom), Namco ha ufficializzato che ***Tekken 3*** verrà distribuito in Giappone il 26 marzo e arriverà il 28 di aprile negli Stati Uniti, dove sarà comunque messo in vendita solo a partire dal 30. Non è casuale il fatto che l'introduzione di Tekken 3 il 26 marzo segua di due anni esatti quella di ***Tekken 2***. I negozi giapponesi stanno raccogliendo un numero incredibile di prenotazioni: ***Tekken 3*** sembra destinato a sbriciolare i record di ***Resident Evil 2*** e ***Final Fantasy VII*** come se fossero biscottini secchi. Per quanto concerne la pubblicazione europea, Sony Computer Entertainment non è stata in grado di fornire alcuna data precisa. Considerando i precedenti, la traduzione in formato PAL dei prodotti Namco ha sempre richiesto dai sei ai nove mesi e quel che è peggio è che i risultati non sono sempre stati all'altezza delle aspettative (due esempi su tutti: ***Tekken 2*** e ***Time Crisis***). Ci auguriamo che questa volta le cose vadano diversamente. Ma **Super PlayStation Console** ha scoperto ulteriori novità circa la versione PlayStation di ***Tekken 3***. Namco ha apportato una serie di innovazioni per rendere più appetibile il prodotto e distinguerlo dalla controparte da bar. Le modalità confermate sono: *arcade*, uno-contro-uno, *team battle mode, survival mode,* gara contro il tempo, pratica. L'opzione di *Team Battle* consente di creare squadre di combattenti da un minimo di due a un massimo di otto personaggi mentre la modalità *Survival* differisce da quella *arcade* per via della presenza di un'unica barra energetica durante l'incontro. I giocatori potranno inoltre personalizzare il gioco attraverso un ricco menu di opzioni. Il ricco ventaglio di modalità ludiche va ad aggiungersi all'introduzione di nuovi personaggi come il dinosauro Gon (vedi SPC #45), l'originale creazione di Masashi Tanaka. ***Tekken 3*** è la prima conversione di un gioco basato su hardware System 12. Il prossimo sarà ***Ehrgeiz*** (vedi anteprima). Namco ha assicurato che la versione PlayStation includerà anche filmati in computer grafica di altissima qualità, animazioni renderizzate per ciascun personaggio, segreto e non. Sul fronte della giocabilità, comunque, la versione casalinga dovrebbe conservare tutte le caratteristiche dell'originale. ***Tekken 3*** ha introdotto nuove tecniche di combattimento come il Pancras brasiliano e il Tae Kwan Do coreano. Esperti di arti marziali delle due specialità hanno contribuito allo sviluppo del gioco: i loro movimenti sono stati digitalizzati attrvaerso la tecnica del *motion capture* per accrescere il livello di realismo della simulazione. ***Tekken 3*** sarà presentato ufficialmente al *Tokyo Game Show*, che si terrà alla fine di marzo in Giappone. E noi ci saremo...

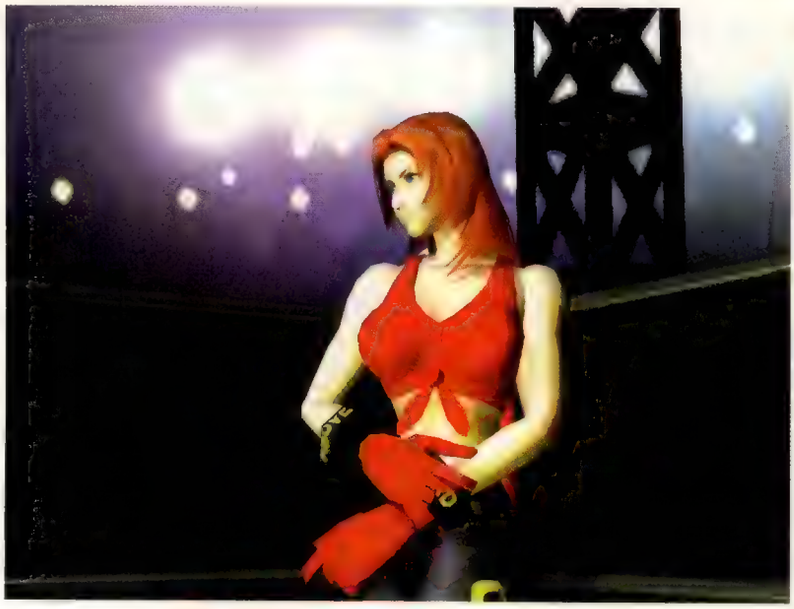
TEKKEN 3 PSX MEGLIO DEL COIN-OP?

Namco ha confermato che il numero dei poligoni che formano i lottatori della versione casalinga è stato ridotto di circa il 20%. Anche i fondali hanno subito un parziale ridimensionamento. Tuttavia, come potete vedere da questo confronto, la differenza tra la versione PlayStation e l'originale è meno marcata di quanto si possa immaginare. I *frames* campione mostrano che il *background* della conversione appare leggermente meno definito rispetto all'originale. I personaggi della versione PlayStation appaiono invece leggermente più grandi di quelli del *coin-op*.

VERSIONE COIN-OP

VERSIONE PLAYSTATION

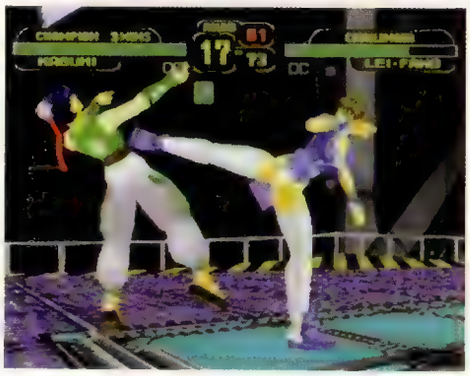
Dead or Alive

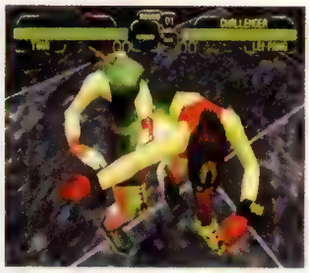


CASA: TECMO
USCITA PREVISTA: 12 MARZO

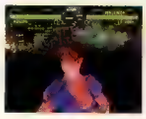
PER I MANIACI LÀ FUORI: NON PREOCCUPATEVI, NON SONO PREVISTI ALCUNI TAGLI NÉ CENSURE...

Dead or Alive ha debuttato in sala giochi circa un anno fa. Sviluppato grazie al medesimo hardware di *Virtua Fighter 2* (Model 2), il picchiaduro a incontri Tecmo ha riscosso un buon successo tanto in forma di *coin-op* quanto nell'incarnazione Saturn, pubblicata pochi mesi fa. Al momento, gli sviluppatori stanno terminando la conversione per Sony PlayStation. C'è grande interesse intorno a *Dead or Alive* e alcuni osservatori lo considerano l'antagonista naturale di *Tekken 3*. Non si tratta di una semplice coincidenza di date di pubblicazione: almeno sulla carta, *Dead or Alive* rappresenta uno dei picchiaduro tridimensionali più ambiziosi mai sviluppati sul 32-bit Sony. Anziché limitarsi a trasportare il codice della versione Saturn su PlayStation, Tecmo ha preferito sfruttare la piattaforma Sony al massimo per ottenere un prodotto di gran lunga superiore. La versione Sony presenta una serie di novità rilevanti a livello grafico ma anche ludico. Per cominciare, il livello di dettaglio dei personaggi è stato nettamente migliorato grazie a un uso sapiente di *texture mapping* e *Gouraud Shading*, tecniche sacrificate nella versione Saturn per via dei limiti della console Sega. Il numero di poligoni è ancora inferiore all'originale, ma le tecniche grafiche bilanciano adeguatamente lo scompenso. Gli sviluppatori hanno inoltre personalizzato il gioco rispetto al *coin-op* introducendo nuove modalità di gioco, scenari inediti e personaggi extra. Alcuni livelli si ispirano abbastanza platealmente all'universo di *Tekken 3*, come l'ambientazione cinese e lo scenario notturno, mentre l'isola del Pacifico sembra uscita da *Virtua Fighter 3*. Tra i nuovi personaggi annunciati ci sono Biman, Zac e Bass. Questi saranno seguiti da altri tre





DEAD OR ALIVE *SU PLAYSTATION VANTERÀ UNA RISOLUZIONE DI 512*214, TEXTURE MAPPING PIÙ DEFINITO, TRASPARENZE E ILLUMINAZIONI.*

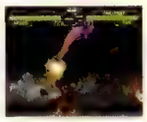


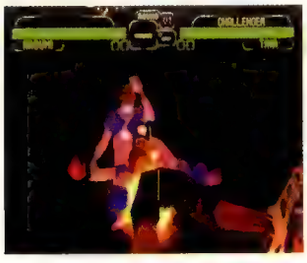
BASS

Bass è solo uno dei nuovi personaggi previsti nella versione PlayStation di *Dead or Alive*. Wrestler di enorme stazza, Bass è il padre di Tina. Le sue tecniche di combattimento sono particolarmente letali, anche se non è agile come la maggior parte degli altri lottatori. Tra le novità segnaliamo anche Ayane, una guerriera armata di balestra e Raidou, un boss utilizzabile sin dall'inizio. Tutti i personaggi avranno almeno cinque differenti costumi, selezionabili dal giocatore, tra cui bikini, uniformi, divise, etc.

I FONDALI DI* DEAD OR ALIVE *APPAIONO PIÙ DEFINITI RISPETTO ALLA VERSIONE SATURN.

nuovi lottatori, ognuno dei quali indosserà costumi inediti e sarà in grado di eseguire mosse inedite. Ma la novità più rilevante riguarda sicuramente il supporto del pad analogico Sony, il *Dual Shock*. Come in ***Tobal 2*** sarà possibile usare lo stick analogico per effettuare alcune mosse speciali. Il *gameplay* della versione PlayStation differirà quindi sensibilmente da ***Dead or Alive*** su Saturn. Tecmo insiste sul fatto che la versione Sony è un seguito a tutti gli effetti e non una banale conversione. Tuttavia, gli elementi cruciali del *coin-op* sono stati mantenuti. Uno di questi è la cosiddetta "zona pericolosa". Prima di venire scaraventati fuori dallo schermo, i lottatori che finiranno sulla zona pericolosa causeranno esplosioni spettacolari. È evidente che i lottatori faranno il possibile per spingere gli avversari al di fuori del ring, per danneggiarli. I giocatori hanno a loro disposizione un tasto di fuga come in ***Virtua Fighter 3*** e potranno utilizzare una presa simile a quella disponibile in ***Tekken*** per lanciare gli avversari in aria. Tra le altre novità segnaliamo nuove modalità ludiche, tra cui *Team Battle, Survival Mode, Time Attack*. Se si eccettua la mediocre bilogia di ***Zero Divide*** (Zoom), ***Dead or Alive*** è l'unico picchiaduro ad utilizzare il metodo di controllo a tre tasti originariamente concepito da Sega per la saga di ***Virtua Fighter.*** Ma a differenza di quest'ultimo, il picchiaduro Tecmo sfrutta un sistema di bloccaggo che promette di innovare sostanzialmente il genere. Diventa possibile effettuare un contrattacco diretto dopo aver fermato i calci o i pugni del nostro antagonista a mezz'aria. Mentre l'avversario è in precario equilibrio, possiamo tempestarlo di colpi e persino eseguire una *combo* ai suoi danni. Il risultato sono incontri più fluidi e dinamici, ma non per questo meno tecnici. La beta completa al 50% conferma che i movimenti dei lottatori sono molto fluidi, grazie alle tecniche di animazione più sofisticate. Il risultato è che, sotto molti punti di vista, la versione PlayStation appare persino più convincente del *coin-op*. Tecmo riuscirà a sorprendere anche Namco? Il verdetto su uno dei prossimi numeri di **Super PlayStation Console**.

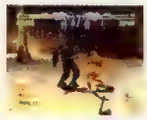




DEAD OR ALIVE *SUPPORTA IL DUAL ANALOG SHOCK! VIBRAZIONI A MANETTA!*

LA MOSSA DEL PETTO TREMANTE, ESEGUITA DALLE LOTTATRICI FEMMINILI, È LA MAGGIORE ATTRAZIONE DEL GIOCO... INOLTRE ALCUNE LOTTATRICI INDOSSANO BIKINI E TANGA MODELLO FILO INTERDENTALE!!!

Cardynal Syn

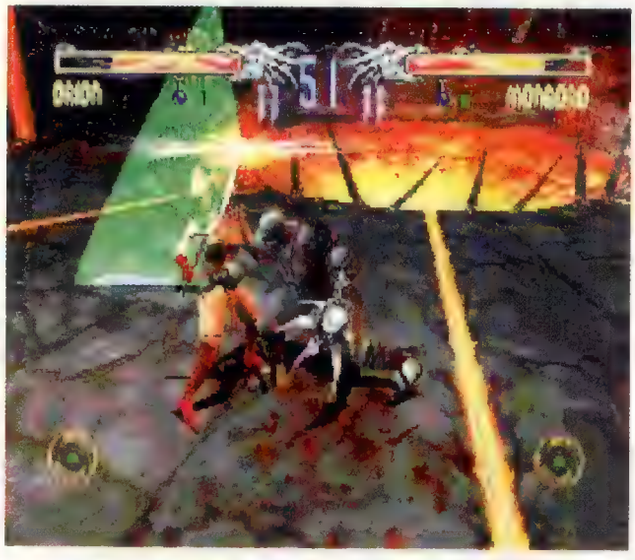


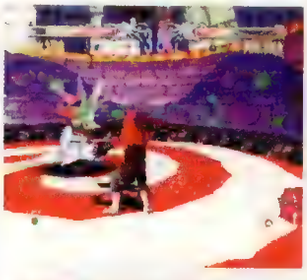
CASA: SCEA
USCITA PREVISTA: APRILE

Anche Sony Computer Entertainment si getta nell'affollatissimo settore dei picchiaduro tridimensionali.

E lo fa con *Cardynal Syn*, sviluppato da Cronos, un'etichetta americana che fino a oggi ha prodotto infimi prodotti come *Criticom* e *Dark Rift*. *Cardynal Syn* è una sorta di *Barbarian* all'ennesima potenza. Il gioco non propone nuove tecniche di combattimento o *combo* inedite, ma al contrario rappresenta un'evoluzione diretta di Soul *Blade*, *Mortal Kombat* e *Tekken*. I combattimenti sono caratterizzati da reciproci scambi di cortesia con l'ausilio di alabarde, mazze ferrate e asce. Il sangue virtuale scorre a fiumi e giusto per non smentire il *girl power* videoludico post-Lara, le lottatrici femminili sono più scosciate delle protagoniste dei film di Tinto Brass. Ogni personaggio sarà accompagnato da un filmato introduttivo in computer grafica e Cronos ha garantito che terminando il gioco si attiveranno almeno un paio di personaggi segreti. Dal punto di vista grafico, *Cardynal Syn* presenta scenari piuttosto definiti anche se tutt'altro che originali. I fondali sono interattivi: i lottatori possono raccogliere oggetti da scagliare contro l'avversario oppure usarli come scudo. Non mancano *power up* e *fatalities* di *kombat*iana memoria. Ma non è facile entusiasmarsi per un prodotto che al momento appare un po' limitato sul fronte della giocabilità. Le mosse sono ridotte e gli attacchi appaiono lontani dalla spettacolarità dei *beat'em up* dell'ultima generazione. Anche il sistema di telecamere virtuali che segue l'azione abbisogna di una sistematina, perché molte inquadrature finiscono per confondere il giocatore. Al momento *Cardynal Syn* non è proponibile come alternativa possibile a *Tekken 3* o *Dead or Alive*, ma considerando che mancano ancora diverse settimane prima della commercializzazione, non escludiamo che Cronos possa migliorarlo sensibilmente.

PICCHIADURO MEDIEVALE, CARDYNAL SYN ARRIVERÀ IN PRIMAVERA PER PLAYSTATION.





BEST BEAT'EM UPS

1) *Tekken 2* (Namco)
2) *Soul Blade* (Namco)
3) *Tobal 2* (SquareSoft)
4) *Bushido Blade* (SquareSoft)
5) *Street Fighter EX* (Capcom)
6) *Bloody Roar* (Hudson)

MOST WANTED PLAYSTATION

1) *Tekken 3* (Namco)
2) *Dead or Alive* (Namco)
3) *Bushido Blade 2* (SquareSoft)
4) *Ehrgeiz* (Namco/Square)
5) *Soukagi* (SquareSoft)

Hyper Beast Duel

BLOODY ROAR

CAPCOM

INTERactive

Distribuito da:
Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.
www.playstation.it

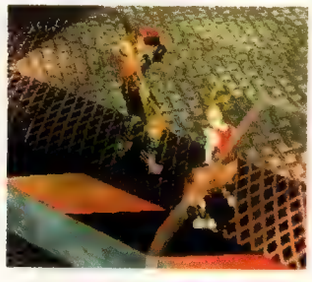
e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc.
Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari

SONY
PlayStation

Ehrgeiz

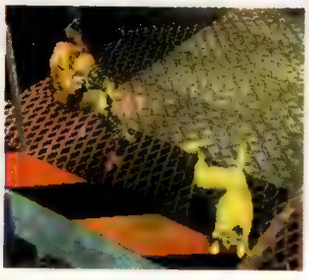
CASA: NAMCO/SQUARE
USCITA PREVISTA: MARZO

È in arrivo nelle sale giochi nipponiche l'ultra-attesissimo *Ehrgeiz*. L'impronunciabile picchiaduro tridimensionale è stato sviluppato da Dream Factory (il team responsabile di successi come *Tobal #1* e *Tobal #2* per SquareSoft) in collaborazione con Namco, che si occuperà della distribuzione. Il gioco si basa su un popolare serie di *anime*, incentrati su un gruppo di mercenari ed esperti di arti marziali disposti a tutto pur di impossessarsi dell'arma più letale mai concepita, *Ehrgeiz*. Sul piano del *gameplay*, l'originale prodotto introduce alcune novità interessanti, come un sistema di interazione con gli scenari mai visto prima e una notevole libertà di movimenti. I giocatori possono arrampicarsi su casse, muri, nonché raccogliere gli oggetti disseminati nei vari scenari come armi. Tra i lottatori presenti ci sono Yoko, una studentessa liceale armata di yo-yo; GodHand, un combattente che possiede un fucile laser al posto del braccio (avete presente *Cobra*?), Lee Shuwen, armato di lancia, Han, Sasuke (un ninja) e Joe Nassem. Basato su scheda System 12, ***Ehrgeiz*** è già in fase di conversione per Sony PlayStation, anche se al momento di andare in stampa non è chiaro se il gioco sarà pubblicato da SquareSoft o da Namco. Saremo più precisi sul prossimo numero. Intanto date un'occhiata a queste spettacolari immagini...



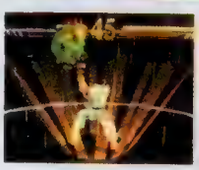
LE IMMAGINI SONO TRATTE DALLA VERSIONE COIN-OP, MA LA TRADUZIONE PER PLAYSTATION È GIÀ IN FASE DI SVILUPPO!

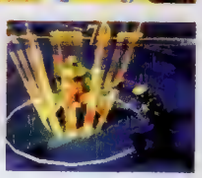
AI LOTTATORI È GARANTITA LA MASSIMA LIBERTÀ DI MOVIMENTI.



STREET FIGHTER EX 2: LE PRIME IMMAGINI!

Street Fighter EX2, il "nuovo" picchiaduro Capcom, è prossimo al debutto in sala giochi. Come testimoniano queste immagini, il gioco segna il ritorno sulle scene di Blanka, l'animalesco lottatore che ha rappresentato un modello da non imitare per una generazione di videogiocatori. Oltre a Blanka troveremo Ryu, Ken, D. Dark e probabilmente anche Chun-Li. ***Street Fighter EX 2*** rilancia il sistema delle *super combo* e delle *guard crashes* apprezzati nel primo episodio, insieme a personaggi inediti e a una cosmesi più rifinita. Basato su hardware System 11, ***Street Fighter EX 2*** includerà effetti di illuminazione simili a quelli utilizzati per i *limit attacks* di ***Final Fantasy VII***. Lo sviluppo del gioco procede a ritmi serrati nei laboratori di Osaka (se ne sta occupando Akira), ma già sul prossimo numero **Super PlayStation Console** sarà in grado di presentarvi un'anteprima estesa di quelle che non si trovano da nessun'altra parte...





CERTE COSE NON CAMBIANO MAI, VERO CARO BLANKA?

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

MEMORY CARD
256 K NINTENDO 64

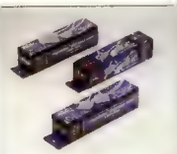
MEMORY CARD
240 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD
15 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD PLUS
NINTENDO 64

JOLT PACK

ADVANCED JOLT PACK


CAVI PLAYSTATION

CAVI LINK GAMEBOY

JOYPAD SUPER NINTENDO

JOYPAD 10M

CONTROLLER PLUS COLORATI
PLAYSTATION

CONTROLLER PLUS COLORATI
PLAYSTATION

CONTROLLER PLAYSTATION
SPECIAL EDITION & CLASSIC EDITION

DUAL PACK PLAYSTATION

VOLANTE + PEDALIERA PLAYSTATION

BIOGRIP PLAYSTATION

JOYPAD MEGA DRIVE

EXPLORER SATURN

NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI RISPETTIVI AVENTI DIRITTO.

Calibrare, Puntare, Fuoco!!!

Noi te la mostriamo aperta...tu comprala ad occhi chiusi.

Real Arcade Gun è dotata di pedaliera, ed è compatibile con tutti i migliori giochi come Time Crisis, Die Hard Trilogy, Lethal Enforcers, Judge Dredd, Area 51, Maximum Force e tanti altri shotgun games.
Real Arcade Gun è compatibile con tutte le console Playstation e Saturn sul mercato, ed è completa di istruzioni in italiano.
Real Arcade Gun è un prodotto Joytech da sempre garanzia di qualità e... una volta calibrata dipenderà tutto da te!

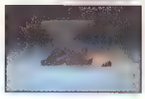
RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

JOY TECH EUROPE

E' UN'ESCLUSIVA:
Db-Line

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050
FAX 0332/749090 INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

America's Most Wanted



PROJECT X: *COME DICE IL NOME STESSO, UNA BELLA INCOGNITA...*

Il mondo dei videogiochi qui in America è in subbuglio... Dato di fatto: la situazione attuale è radicalmente diversa da quella di pochissimi anni fa. Fino al '94 era Sega a dominare, dopo aver scavalcato il solido monopolio dell'8-bit Nintendo grazie al successo di Genesis/Megadrive. Oggi invece Sega non possiede che una fetta minima del mercato, oltretutto in costante diminuzione.

Nel corso dell'anno passato le vendite del Saturn sono state disastrose qui: pare meno di 100.000 unità, cifra davvero infima in rapporto a una base utenti già installata di 1.8 milioni. Sega si sta praticamente dichiarando sconfitta, concentrando tutti gli sforzi su una nuova macchina che comunque non uscirà, sembra, prima di un anno e mezzo. In un paese dove tutto, veramente tutto, è considerato possibile nel magico mondo del libero mercato, il mito della fenice che muore solo per risorgere dalle proprie ceneri più forte e splendida che mai (in questo caso Sega con la macchina che dovrebbe rimpiazzare il Saturn, chiamatela come volete...) non può che avere un impatto fortissimo sull'immaginario collettivo. Non solo, insomma, si spera che Sega abbia imparato dai suoi (molti) errori, ma anzi ci si attende una macchina megalitico/fantascientifica che sbaraglierà la concorrenza... Ma oltre a quello della fenice, un altro mito del libero mercato ha da sempre affascinato gli americani: quello di Cenerentola. Mi spiego. Prendete una piccola azienda sconosciuta, che inizi la propria attività in un minuscolo ufficio in qualche posto dimenticato da Dio, mettetele a capo dei genii tecnico-informatici e dei maghi delle strategie di vendita, fatele creare una macchina potentissima e flessibile (diciamo basata sul lettore DVD, quattro superprocessori e almeno una ventina di Mega di RAM) in grado di rivoluzionare il mercato... *Et voilà*, ecco che la vostra Cenerentola si trasforma in una magnifica principessa, in multinazionale potente originata da un prodotto geniale, nettamente superiore a qualsiasi altro in commercio. Pura mitologia/fantascienza? No, è quanto sta accadendo con il *Project X*. Pochi mesi fa una ditta dal nome di VM Labs ha fatto uscire su diverse riviste specializzate una pubblicità in cui una enorme "X" piombata dal cielo spatasciava Mario, Lara Croft e Sonic (ricordate che la modestia non è esattamente il forte degli americani...). Non bisognava essere aquile per capire che il senso era *"sta per uscire la console X, che farà strage di tutto quanto avete a disposizione ora"*. Buuuuum? Non proprio. VM Labs ha mostrato le capacità dell'hardware di questa misteriosa console al recente *Consumer Electronic Show*. Era una mossa per a) suscitare interesse verso la nuova macchina e b) sollecitare nuovi partner ad aggiungersi al progetto e altre case a sviluppare *software*. Beh, ci sono riusciti in pieno. I *demo* erano spettacolari, da raschiamento di mascella inferiore precipitata sul pavimento. Il primo era ***Doom***, compilato direttamente dal codice sorgente appena reso pubblico dall'autore, John Carmack; il gioco scorreva veloce e relativamente fluido benché utilizzasse solo una frazione dell'hardware (pare il 15%), senza essere stato minimamente ottimizzato. Il secondo *demo* era un classico gioco *arcade*; non se ne conosce il nome, ma non ce n'era bisogno, chiamatelo pure ***Tempest Hyper-Super-Mega 3000***. Aveva lo scopo di rivelare uno dei principali responsabili dello sviluppo delle biblioteche di *software* del *Project X*: proprio niente meno che il mitico, psichedelico, che-poi-tanto-a-posto-non-lo-è, Jeff Minter. Se dite *"e chi è costui?"* vi schiaffeggio a enciclopediate: è il creatore di giochi strampalati, ma pieni di colore, giocabilissimi e con ottime colonne sonore, quali ***"Attacco dei cammelli mutanti"*** ai tempi del C64, e il fantastico ***Tempest 2000***, una delle poche buone ragioni per possedere un Jaguar. Proprio il tizio con la fissa di lama, pecore e cammelli. Il *demo* di Minter per il *Project X* è luminoso e coloratissimo (se avete mai giocato a ***Tempest 2000*** capirete, oltre ad esservi certo domandati anche voi *"ma questo cosa si è fumato, oltre all'impossibile?"*). Un altro *demo* mostrava tipici frattali di Mandlebrodt (complesse formule matematiche che creano immagini in 3D in espansione; dimostrano la velocità dei processori, pare quattro, nel calcolare integrali); uno pareva abbastanza stupido (una serie di cubi in rotazione su cui venivano rappresentati tutti i *demo* precedenti in movimento), ma in realtà rappresentava la prova tecnicamente più valida delle sofisticate capacità del sistema. Fantascienza? Ancora una volta, no. I capoccia di VM Labs assicurano che kit di sviluppo sono già stati consegnati ad almeno 15 case di *software* in ogni parte del globo, e che ne continuano a sfornare al ritmo di due al giorno. Altro notevole punto di forza di *Project X*: pare sia estremamente flessibile e facile da programmare. Avete presente quanti problemi ha creato Saturn agli sviluppatori, difficoltà che in ultima analisi sono forse la causa più fondata del suo fallimento? Non sarà questo il caso del *Project X*. Un altro *demo*, della Animatek, rappresentava un ballerino; dettagli incredibili, poligoni praticamente invisibili. Ebbene, creato in poche settimane. Tutto ciò fa sì che giochi complessi e tecnicamente raffinati possano essere pronti in tempi relativamente brevi; *Project X* dovrebbe arrivare nei negozi (e nelle nostre case) per la fine del '98, e la VM Labs prevede di vendere un milione di unità entro la fine del '99. Ora, chi ha visto con i suoi occhi è pronto a giurare sul successo di questo nuovo progetto. Permettetemi invece di esporvi una mezza quintalata di dubbi da giochinomaniaco di vecchia data. La storia dei *videogames* è piena di console ottime dal punto di vista tecnico che hanno fallito miseramente dal punto di vista commerciale: il Vectrex era mille volte meglio del VCS e di Intellivision, ma non li superò mai nelle vendite, anzi... Il Lynx Atari era un portatile a colori fantastico al confronto di Gameboy, ma di fatto ancora oggi il mercato è dominato dalla patacchetta in bianco e nero (ebbbbbasta, che ci ha stufato! Nintendo, dacci un portatile a colori decente!). Il Jaguar era più potente di Super NES e MegaDrive, però è defunto rapidamente, idem dicasi del 3DO. Uno dei fattori per cui le console appena citate sono risultate veri sfaceli era il prezzo, che rifletteva la tecnologia più avanzata, risultando in media nel doppio di quello dei concorrenti. Vogliamo tutti divertirci senza impoverirci. Lasciatemi poi suscitare un bel vespaio, affermando che una console MADE IN USA ha pochissime possibilità di sfondare nel panorama di mercato attuale. Quand'è l'ultima volta che avete preferito un "bel" gioco USA a un bel *soft* japu? Insomma, credo che una console Made in USA, a meno che non riceva supporto CONTINUO e ben STABILE di RINOMATE *software house* giapponesi, non abbia ALCUNA chance di sfondare davvero. Quanti bei giochi giapponesi per il 3DO riuscite a nominarmi? Io non arrivo a più di tre. E infatti il 3DO è morto prestissimo. E poi ancora: *Project X* non verrà prodotto da un'unica ditta con l'esclusiva dell'hardware: sarà piuttosto uno standard dato in licenza a diverse case, che produrranno macchine differenti esteticamente, ma dalle medesime specifiche tecniche. Come 3DO e CD-I a suo tempo. Odddddio, io qui sento proprio puzza di sfiga. Ma al di là di questo (ricordatevi, la storia non si ripete, ci dice il buon vecchio Giovanbattista Vico; che tuttavia non esclude possa ripresentarsi molto simile...) non mi sembra un'accorta mossa commerciale: avremo ancora una volta 3 o 4 case produttrici che tenteranno di spacciarci per migliore il medesimo prodotto, che finiranno per farsi battaglia per un prezzo più competitivo, che dissiperanno sforzi di *marketing* invece di concentrare le loro energie. Infine, Jeff Minter. Non che voglia dire che porti sfiga, per carità (Didimo qui assume faccia-angelica-tipo-bravo-bambino), ma la sua partecipazione attiva non sembra essere stata esattamente garanzia di successo in passato. E non

JEFF MINTER, OVVERO UN GALLESE AL PARCO YOSEMITE. NOTATE I LAMA SUL MAGLIONE. AH, NEL CASO VE LO DOMANDIATE... SÌ, ADORA IL CURRY (E PORTA SFIGA, NDR).

parlo solo del Jaguar, pace all'anima sua (anche perché sono uno di quelli che ha comprato il Jag, in svendita ben inteso, solo per giocare a ***Tempest 2000***): piuttosto, la storia del *Project X* mi ricorda tanto quella del *Konix Multisystem*, una mega-hyper-super console (non giapponese, badate bene; inglese, in quel caso) che avrebbe dovuto uscire verso la fine dell'88, talmente galattica da prevedere periferiche tipo sedia idraulica con altoparlanti stereo e volanti multifunzione. Talmente mitica che infatti non uscì mai (oltretutto sarebbe venuta a costare uno sproposito). Anche allora Jeff Minter era strettamente coinvolto nel programma, aveva creato *demo*, giochi, biblioteche di software... Ok, mi direte voi, quello era il 1988. Oggi la tecnologia c'è. Bene, rispondo io, ma i giochi? Ma il divertimento, soprattutto? Ce li garantiscono? E chi ci assicura che Minter non porti sgarro? A creare ancora più confusione è arrivato il recentissimo annuncio che Motorola, il gigante dei telefoni cellulari e dei *pager* (i cercapersone di moda soprattutto tra gli spacciatori di droga, ehm...) sta considerando l'ingresso nel mercato console. Avrebbero tra le mani un'altra macchina multifunzione ai limiti del credibile, anch'essa basata sui lettori DVD e, addirittura, su decodificatori digitali via cavo. Secondo le dichiarazioni di Roger Kozlowski, vice-presidente Motorola, i kit di sviluppo dovrebbero essere pronti per l'estate, e la macchina raggiungere il mercato alla fine del '98/inizio del '99. Scusate ancora una volta, ma di questi giganti dell'elettronica ma-che-non-sanno-un-tubo-di-giochini e che dal nulla si mettono a creare console che sono anche videolettori/videotelefoni/sistemi hi-fi/frullatori/forni a microonde/lavatrici mi permetto di diffidare. Di nuovo, credo che quello che conti sia il divertimento che una console da videogiochi è davvero in grado di offrire. E a un prezzo accessibile. E poi un'immediatezza d'uso. Per tutti quelli come noi là fuori che vogliono premere un interruttore, giocare, divertirsi, stop.

Sah, basta discorsi serio/tecnologico/filosofici, eccovi la dose mensile di curiosità dal continente nordamericano. E' in fase di produzione il film di... *Ta-Dah! Final Fantasy*! Se ne occupa la stessa Square negli studi di Honolulu; 100% digitale (vista la qualità delle scene di intermezzo di ***FFVII*** dovrebbero senz'altro cavarsela bene...). Secondo il sito dedicato al cinema *Aint-It-Cool-News* (un sito che si chiama *"Ammazza quanto è fico"*?), la sceneggiatura presenterà più di cinquanta personaggi umani, oltre a demoni, battaglie, disastri di varia natura totalmente digitali. Particolarmente esaltanti le magie caratteristiche dell'universo di ***Final Fantasy*** (immaginatevi una super-mega versione dell'incantesimo *Knight of the Round* su uno schermo cinematografico...). Non esaltatevi troppo, non uscirà prima dell'estate del 2000. Nel frattempo qui ci si consola con una serie di videocassette *japu* basate sull'universo e i personaggi di ***Final Fantasy V*** (***FFIII*** su SNES qui in America, come ricorderete, e tanto per complicarvi la vita]. Mi lascia perplessa la notizia che gli eventi narrati dal film si svolgano nel nostro futuro, nel 2020; perché ho sempre dato per scontato che quello di ***Final Fantasy*** fosse un universo alternativo, un pianeta lontano, o un'altra dimensione. Perché inquinare il mito con la realtà? E' come se *Guerre Stellari* invece che con *"Tanto tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana..."* fosse iniziato con *"Tra 50/100 anni nel futuro..."*. Sai che squallido... Film e giochini: sta per cominciare la produzione anche di un film basato su ***Doom*** e sembra che la star sia Arnold Schwarzenegger. E chi meglio del super-bisteccone per autonomasia potrebbe splattare alieni sul grande schermo? Torniamo a ***Final Fantasy***: la Bandai USA metterà in commercio alla fine di febbraio le *action figures* di ***FFVII***. Per $20 ci si cuzza una confezione con Tifa, Cloud, Aeris e Barrett. I fan che lamentano l'assenza degli altri personaggi della serie devono essere non poco tonni e non aver girato abbastanza: da prima di Natale *Electronics Boutique* e *Babbage's* avevano disponibili le versioni *japu* (belle, dettagliate e in blister da esposizione) di tutti i personaggi citati, e in più anche di Vincent e Sephirot. Manca Red XII però! Ah, e piccolo particolare, la versione *japu* era leggermente cara, $15 dollari per un singolo personaggio... L'angolo delle porcatine: sulla costa est c'è una nuova bibita della Coca-Cola Company: è agli agrumi, trasparente, carica di zuccheri e di caffeina. Si chiama *Surge*, e il nome, in questo caso, è traducibilissimo come "Una *botta di vita*". Checkate **www.surge.com**. *See ya!*

SIMONE "DIDIMO" BREGHI

Ordinare è facile

10024 MONCALIERI (Torino)
Via G. Deledda, 18
Telefoni:
• informazioni e ordini:
011.68.12.582
• ordini:
011.68.11.131
• Fax:
011.68.92.740
• E.mail:
softnews@inrete.it

Software News
novità software dal mondo

PLAYSTATION

4-4-2 SOCCER	78.900
ACE COMBAT 2	88.900
ACTUA SOCCER 2	88.900
ADVENTURE OF LOMAX	89.900
AGENT ARMSTRONG	88.900
ALIEN TRILOGY	89.900
ALL STAR BASEBALL 97	89.900
ALLIED GENERAL	89.900
ALUNDRA	89.900
ATARI GREATEST HITS	89.900
AYRTON SENNA KART	75.900
BLACK DOWN	89.900
BLOODY ROAR	OFFERTA
BOBBLE BOBBLE	84.900
BOBBLE BOBBLE 2	IN ARRIVO
BRIHAMA FORCE	89.900
BROKEN SWORD	88.900
BROKEN SWORD 2	88.900
BUSHIDO BLADE	89.900
BUST A MOVE 2	49.900
BUST A MOVE 3	77.900
CASTELVANIA Simphony of the Night	89.900
CITY OF LOST CHILDREN	89.900
COLONY WARS	98.900
COMMAND & CONQUER	88.900
COOL BORDERS 2	89.900
CRASH BANDICOT	85.900
CRASH BANDICOT 2	88.900
CRITICAL DEPTH	89.900
CROC	88.900
CRYPT KILLER	93.900
DEATHTRAP DUNGEON	89.900
DESCENT 2	89.900
DINASTY WARRIORS	89.900
DISCWORLD 2	88.900
DISRUPTOR	65.900
DRAGON BALL Z BATTLE 22	119.900
DUKE NUKEM 3D	98.900
EPIDEMIC	79.900
FANTASTIC FOUR	87.900
FATAL FURY REAL BOUT	78.000
FELONY 11 79	89.900
FIFA SOCCER 96	49.900
FIFA SOCCER 97	49.000
FIFA SOCCER 98	88.900
FIGHTERS IMPACT	89.900
FIGHTING FORCE	88.900
FINAL FANTASY VII	98.900
FORMULA 1	59.900
FORMULA 1 97	109.900
FROGGER	89.900
G-POLICE	98.900
GUNSHIP 2000	79.900
HERCULES DISNEY	88.900
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	49.900
IRON AND BLOOD	59.900
JET RIDER	69.900
KING OF FIGHTERS	79.900
KING'S FIELD	78.900
KRAZY IVAN	69.900
KURUSCHII (I Q)	77.900
LEGACY OF KAIN	79.900
LETHAL ENFORCER 1&2	89.900
LIFEFORCE TENKA	97.900
LOADED	49.900
MACHWARRIOR 2	89.900
MAGIC CARPET	79.900
MAGIC THE GATHERING	89.900
MARVEL SUPER HEROES	88.900
MDK	89.900
MEGAMAN 8	85.900
MONSTER TRUCK	98.900
MORTAL KOMBAT MITHOLOGY	89.900
MOTO RACER	88.900
NAGANO WINTER 98	99.900
NAMCO MUSEUM VOL2	79.900
NAMCO MUSEUM VOL3	79.900
NAMCO MUSEUM VOL5	77.900
NBA IN THE ZONE 2	89.900
NBA LIVE 96	49.900
NBA LIVE 97	69.900
NBA LIVE 98	88.900
NEED FOR SPEED	49.900
NFL QUARTERBACK 98	89.900
NFL QUARTERBACK CLUB 97	88.900
NFL GAMEDAY	69.900
NHL BREACKWAY 98	89.900
NHL FACE OFF	69.900
NHL FACE OFF 97	75.900
NHL OPEN ICE	89.900
NIGHTMARE CREATURES	88.900
NIGHTMARE CREATURES	88.900
OVERBOARD	88.900
PANDEMONIUM	79.900
PANDEMONIUM 2	87.900
PGA TOUR GOLF 98	88.900
POWERPLAY HOCKEY 98	98.900
RAGE RACER	89.900
RALLY CROSS	78.900
RAMPAGE WORLD TOUR	89.900
RAPID RACER	88.900
RAVEN PROJECT	89.900
RAY STORM	78.900
RAYMAN PLATINUM	49.900
RED ALERT C&C	98.900
RELOADED	59.900
RESIDENT EVIL	OFFERTA
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	78.900
RIDGE RACER	49.900
RIDGE RACER REVOLUTION	49.900
ROAD RAGE	89.900
ROSCO MC QUEEN	88.900
SAMURAI SHODOWN	75.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 2000	89.900
SENTIENT	79.900
SHELL SHOCK	79.900
SKELETON WARRIORS	69.900
SOUL BLADE	89.900
SOVIET STRIKE	OFFERTAVII
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	69.900
STREET FIGHTER EX PLUS	88.900
SUIKODEN	89.900
SUPER PANG COLLECTION	TELEFONA
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	78.900
SYNDACATE WARS	89.900
TEKKEN 2	98.900
TEKKEN 3 JAP	PRENOTARE
TEMPEST X	84.900
TETRIS PLUS	88.900
THO SHIN DEN 3	78.900
THOSHIN DEN2	69.900
THUNDERHAWCK 2 -PLATINUM-	49.900
TIME COMMANDO	69.900
TIME CRISIS + PISTOLA NAMCO	139.900
TOCA TOUR RACING	93.000
TOMB RAIDER 2	99.900
TOSHINDEN	79.900
TOTAL DRIVIN	89.900
TOTAL NBA 96	49.900
TRACK & FIELD -PLATINUM-	49.900
TRASH IT	89.900
TUNNEL B1	89.900
V-RALLY	84.900
VANDAL HEARTS	89.900
VIRTUAL OPEN TENNIS	89.000
WARCRAFT 2	89.900
WARHAWK	69.900
WIPE OUT	49.000
WIPE OUT 2097-PLATINIUM	49.900
Z	79.900

Offerte folli di MARZO. Valide solo fino ad esaurimento scorte.

ADIDAS POWER SOCCER 97	69.000
COOL BORDERS	69.000
DARK STALKERS VAMPIRE HUNTER	69.000
DESTRUCTION DERBY 2	49.000
EARTHWORM JIM 2	69.000
HEXEN	69.000
HUMAN HYPER TENNIS	59.000
NAMCO MUSEUM VOL.1	59.000
PORSCHE CHALLENGER	59.000
STAR GLADIATOR	59.000
STREET FIGHTER ALPHA	59.000
THO SHINDEN 2	59.000
TOTAL NBA 97	69.000
RIDEGE RACER REVOLUTION	49.900
WIPE OUT 2097	49.900

TEKKEN 3
è disponibile in versione giapponese **dal 26 MARZO.**
Prenotalo subito!

Vendita per corrispondenza in tutta Italia e nel nuovo punto vendita di MONCALIERI

PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation

AVENGER TRADING

PUNTO VENDITA

PLAYSTORIA

PADOVA - VIA ROMA, 53

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Tel. 049-8752689 r.a. • Fax 049-8755048

E-Mail: info@avenger-whq.com • sito Internet: **www.avenger-whq.com**

e molte altre ancora

LE PIÙ FAMOSE RIVISTE AMERICANE & JAPPONESI

CON E SENZA CD - **OGNI MESE DISPONIBILI**

Per maggiori informazioni TELEFONACI !!

STRATEGY GUIDE & BOOKS

Questi sono solo alcuni esempi del

VASTO ASSORTIMENTO di LIBRI E GUIDE STRATEGICHE

illustrate dei videogames più famosi.

ANIME MANGA

VIDEOCASETTE DI ANIMAZIONE MANGA

in lingua italiana e di importazione

oltre 600 TITOLI a disposizione

VASTA GAMMA di **CD MUSICALI JAPONESI**

DEI VIDEOGAMES & FILMS

DI ANIMAZIONE MANGA

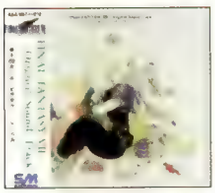
RESIDENT EVIL 2
XENOGEAR
PARASITE EVE
GRAN TURISMO
BUSHIDO BLADE 2
TEKKEN 3
US NAVY FIGHTERS
TALES OF DESTINY
CYBER EGG
SOUKAGI
RIVEN
G.T.A.

FINAL FANTASY TACTICS
SUPER ROBOT FINAL ATTACK
FRONT MISSION ALTERNATIVE
NAGANO WINTER OLYMPICS

e molto altro ancora...

PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation

SPECIALE SQUARESOFT



4 CD BOX FF VII
MUSIC COMPILATION

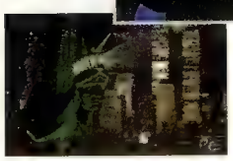
EINHÄNDER

FINAL FANTASY VII

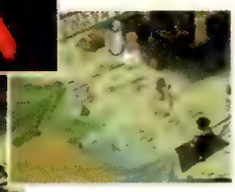
FINAL FANTASY VII
MODELS

FINAL
FANTASY
TACTICS

PARASIT EVE



CHOCOBO'S

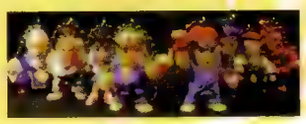


XENOGEAR

PROSSIMAMENTE FROM SQUARESOFT BUSHIDO BLADE 2

SOLO L. 49.900

TOMB RIDER
MICROMACHINES V3
DESTRUCTION DERBY 2
RIDGE RACER REVOLUTION
TUNNEL B1
DESTRUCTION DERBY 2
INT. S. S. SOCCER DX
NAMCO SOCCER



Disponibili numerosi PORTACHIAVI
dei tuoi personaggi preferiti

Inoltre MODELLINI di Macross e molti altri ancora

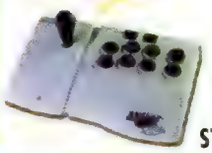
ACCESSORI

DUAL SHOCK

ASCII GRIP

MEMORY
CARD IS SLOT
L. 27.000

FICHTING STICK
ASCII



ARCADE
STICK

MAD CATZ
VOLANTE
+ PEDALIERA

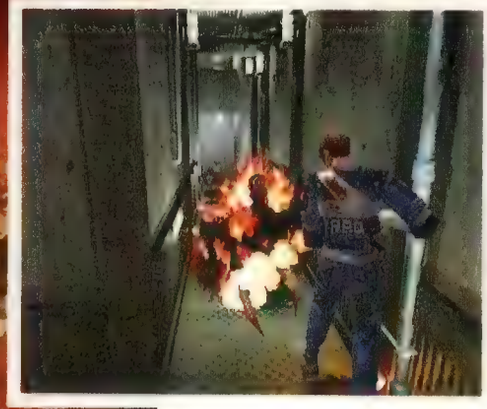
Tutti i marchi e loghi appartengono ai rispettivi proprietari

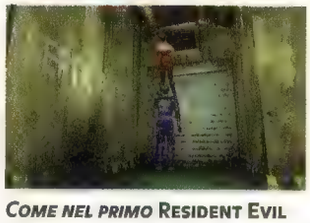
visita il nostro
sito INTERNET!!

www.avenger-whq.com

CHEATS • RECENSIONI • TRUCCHI • PREZZI SUPERSCONTATI • E MOLTO ALTRO ANCORA...

Resident Evil 2





COME NEL PRIMO* RESIDENT EVIL *IL RUOLO DEI CO-PROTAGONISTI ARRICCHISCE L'AVVENTURA...

Immaginate una cittadina colpita da un virus mutogeno evaso da un laboratorio segreto di biotecnologia. Immaginate il contagio diffondersi fra la popolazione trasformandola in un esercito di orribili creature affamate di cervelli e dei loro deliziosi "contenitori".
Immaginate di essere uno di quei contenitori, di trovarvi dalla parte sbagliata di un'inedita catena alimentare in cui voi siete l'unica preda. I predatori viaggiano guidati da una fame atavica, ossessiva, con bocche protese alla ricerca di carne fresca e dita gelide pronte a lacerarla per giocare con interiora ancora calde e fumanti. La prospettiva di essere sfiorati da mani ruvide come carta vetrata, morsi da denta-

RESIDENT EVIL 2 ***È IL PRIMO PRODOTTO DELL'INDUSTRIA VIDEOLUDICA NIPPONICA A GODERE DI UNA PUBBLICAZIONE CONTEMPORANEA IN USA E GIAPPONE (L'EUROPA RESTA ANCORA ESCLUSA DALLE STRATEGIE DI MARKETING GLOBALE).***

(FOTO 1-4) NOTATE IL RINCULO DI QUESTO POSSENTE FUCILE A POMPA.

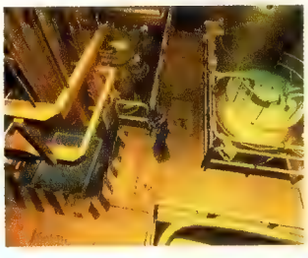
ture scomposte, imbrattati da vischiose salive infette, tagliuzzati da artigli ricurvi lordi di sangue rappreso, trasforma la morte in un sollievo, nell'unica via di fuga da un incubo senza sveglia.
Barcollano, sono lenti, ma per quanto si corra lontano, sono sempre a due centimetri dal collo: sono gli zombi.
I protagonisti di *Resident Evil* ritornano, come è loro abitudine fare, in un seguito ancor più agghiacciante del *prequel*, arricchito di altri elementi estratti a sorte dalla filmografia horror dell'ultimo ventennio, da *La Cosa* di David Cronenberg a *La notte dei morti viventi* di George Romero con un glorioso omaggio alle atmosfere claustrofobiche e sibilanti di *Alien* di Ridley Scott. A differenza del più sobrio progenitore ***Alone in the Dark*** di Infogrames, la serie ***Resident Evil*** punta ancora più verso l'interno, in cerca di quelle ben radicate paure personali condivise da ciascuno di noi, conferendo al titolo Capcom un certo carattere di universalità.
La figura dello *zombi* è protagonista dell'immaginario horror collettivo come Lara Croft lo è di quello erotico. Entrambi si poggiano sullo stesso principio di base: stimolare le paure e i desideri più primitivi dell'essere umano. Con ***Resident Evil 2*** l'horror trova, inoltre, un nuovo canale espressivo. Il modello di fruizione passiva del film decade al cospetto dell'interattività del videogame. Il protagonista non è più il solito fesso che cammina all'indietro verso angoli bui, ma un giocatore cosciente del pericolo, relativamente libero di decidere come e quando affrontarlo. In ***Resident Evil 2*** si è sempre ignari di ciò che sta per succedere, si procede con la massima cautela, persuasi di avere tutto sotto controllo, offrendo così il fianco a momenti di vero (ma soprattutto inaspettato) terrore.

La violenza visiva di cui ***RE 2*** è farcito (tale da vietarne la vendita al pubblico dei minori che non faticherà troppo a procurar-

selo comunque), trasporta il giocatore in un'atmosfera maleodorante fatta di decapitazioni, squartamenti e sventramenti. Lo annega in un mare melmoso di sangue e budella digitali, ne contorce il viso in un'espressione di eccitato disgusto ogni volta che fucili a pompa o lanciagranate sortiscono il loro effetto *splatter* su creature informi, schifose e ansimanti, spargendone le interiora ovunque. Capcom ha perfettamente inteso le ansie dell'essere umano aggiornando la figura stessa dello *zombi*. La scelta di sostituire il non-

Titolo : RESIDENT EVIL 2
Casa : CAPCOM
Versione : AMERICANA
N° Giocatori: 1
Genere : AVVENTURA

(Foto 1-4) Gore e battigore in questa sequenza mozzafiato.



morto venuto dalla tomba del primo ***RE***, con il semplice cittadino vittima del contagio (sia esso un poliziotto, un camionista o una dolce donzella), sottolinea la smarrita umanità dello *zombi* infondendo nel giocatore moti di pietà e imbarazzo. Auto incendiate, finestre sbarrate alla meglio e qualche cadavere privo di appendici vitali, denunciano il vano tentativo degli umani di resistere al contagio, testimoniano il loro panico e la loro sconfitta. Dal pdv estetico ***RE 2*** compie grossi passi in avanti rispetto al *prequel*. Sorgenti di luce multiple quali fari, neon, monitor e le esplosioni delle armi da fuoco investono i personaggi tridimensionali aggiornandone le tinte in modo da fonderli con la scenografia senza discordanze cromatiche.
Ogni singola creatura è disegnata e animata con un solo obiettivo in mente: provocare ribrezzo.

Posture innaturali, mani penzoloni e andature mollicce arricchiscono le animazioni degli zombi ora molto più verosimili.
Immerso in una cornice sonora fatta di mugugni, sospiri e passi striscianti, il giocatore può scegliere se imbottirli di piombo o schivarli approfittando della loro lentezza. Nel primo caso i colpi di pistola producono sussulti sui loro corpi, sbalzandoli all'indietro e facendoli rovinare al suolo (dove resteranno fingendo d'esser morti per poi assaltare di sorpresa i nostri grassi polpacci), mentre armi più potenti daranno vita a scene di *gore* agghiaccianti. Una mira accorta può fargli saltare le cervella lasciando che il corpo decapitato compia alcuni passi prima di accasciarsi al suolo percorso dai fremiti post-morte, oppure dividerli all'altezza del bacino per assistere all'ossessivo incedere strisciante della parte superiore ancora funzionante e affamata. Ma gli *zombi* non sono ovviamente gli unici nemici in ***RE 2***. Altre aberrazioni sfuggite al controllo degli scienziati banchettano alla tavola di Raccoon City lasciandosi dietro i resti dei loro pasti con la tipica noncuranza di chi non deve rimettere tutto in ordine.
Mostri nati dalla fusione tra creature come Alien e Venom o plagiate da quelle mutanti del film *La cosa* (lo scricchiolio delle ossa che si contorcono è da brivido), non faticano troppo ad alterare il battito cardiaco del videogiocatore, già accelerato dai sibili che ne annunciano la presenza dietro l'angolo. In questi casi il silenzio dell'atmosferica colonna sonora accresce il livello di tensione.
L'animazione del proprio alter ego (impreziosita da una *routine* che ne dirige lo sguardo verso il nemico più prossimo) si aggiorna in accordo con le sue condizioni di salute. Una mano premuta sul fianco e la testa reclinata in avanti denunciano danni lievi all'aumentare dei quali diventa difficile procedere con la dovuta celerità, a causa del boicottaggio degli arti inferiori.
Il taglio cinematografico delle inquadrature e delle sequenze 3D in tempo reale è degno del miglior regista horror, facendo di ***RE 2*** un'opera d'arte ibrida dove il cinema si confonde col videogame in maniera naturale e convincente. A ciò contribuiscono le splendide sequenze in CG, dirette e montate in maniera mirabile e meritevoli di vincere l'Oscar nell'ambito di un'ipotetica categoria di cortometraggi digitali horror. La sola presentazione (finalmente libera dall'impiego di attorucoli vari) meriterebbe di essere proiettata nella sale cinematografiche. Non poche persone ne uscirebbero con i capelli ritti in testa.

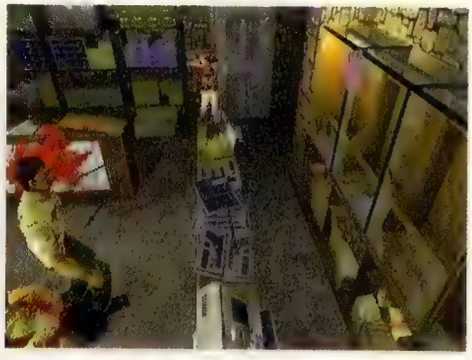
Sebbene Capcom sia riuscita a snellire notevolmente i tempi di caricamento nonostante il peso della grafica rinnovata, la struttura cardine di ***RE 2*** non si scosta di una virgola da quella originaria. Stesso sistema di controllo, stessa gestione degli oggetti, dei salvataggi, dei bauli. Tutto sembra far gridare allo scandalo dopo due anni di trepidante attesa, eppure ***RE 2*** presenta una novità assoluta capace di rendere giustizia al suffisso numerico. Due sono i personaggi selezionabili (ai quali non corrisponde stavolta un differente livello di difficoltà) e due sono i binari narrativi che percorreranno. Spesso i due si incontreranno, ma saranno protagonisti di una parte della storia parallela a quella dell'altro. Il novello agente del R.P.D., Leon Kennedy, incontrerà personaggi di cui Claire Redfield (sorella del famoso Chris del precedente episodio) ignorerà l'esistenza o che magari vedrà già morti sventrati, mentre Leon sarà stato spettatore della macabra scena.
L'evoluzione di una delle due trame lascia spazio a buchi colmati dall'altra, spronando il giocatore ad accogliere con grande entusiasmo la prospettiva di rigiocare ***RE 2*** una volta completato. I vari "pezzetti" della sceneggiatura non inciampano mai in incongruenze, collimando invece perfettamente come i tasselli di un puzzle. E ancora. Al termine della prima partita viene offerta la curiosa possibilità di salvare su *memory card*. Sì, ma cosa se il gioco è stato risolto? Il nome del *file* salvato risponde alla domanda: "scenario 2nd". Il nuovo scenario si svolge sui resti del precedente presentando un'avventura inedita arricchita di nuovi elementi, nuovi nemici, nuova sistemazione degli oggetti (spesso il gioco offre la possibilità di abbandonarne alcuni per essere impiegati nella partita successiva) e nuovi approfondimenti della trama. Facendo

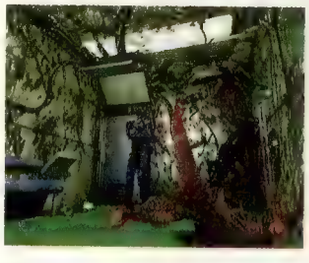
Frequenti attacchi di sorpresa mettono a dura prova le coronarie.

Resident Evil 2 *è popolato da numerosi boss. Eccone un paio.*

(Foto 1-5) Un gustoso assaggio di gore.

una semplice moltiplicatione, non è difficile capire che ***RE 2*** va giocato quattro volte per poterlo definire risolto. Il funzionamento di questo "multiplayer differito" (lo *ZAP System*) non è facile da spiegare e il ricorso agli esempi potrebbe svelare retroscena che lascio al giocatore scoprire. Ciò che è importante sottolineare è la totale estraneità di questa impostazione dalle bieche tecniche adottate per accrescere la longevità di un gioco. Capcom non si è limitata (strano, ma vero) a rimescolare gli oggetti e riproporli in un contesto presuntuosamente diverso. Le modifiche sono sostanziali e si riflettono sulla trama, arricchendola di sorprese che meritano di essere indagate quantomeno per raggiungere il VERO finale del gioco (con tutte le sue gustose sorprese). La brevità della singola avventura (cinque ore circa) non deve sconvolgere: tutto è stato pensato per incoraggiare la rigiocabilità. Vi dico solo una cosa: durante l'avventura guidata da Claire, farà da coprotagonista la piccola Sherry Birkin (mentre Leon dovrà vedersela con la misteriosa e affascinante Ada Wong) che interpreterà un ruolo simile alla più nota Newt del film *Aliens*. Il medaglione d'oro che porta al collo però, scomparirà nel corso dell'avventura senza spiegazioni evidenti. Che fine ha fatto il prezioso? Risolvete il gioco, salvate su *memory* e ripartite con Leon: la risposta vi attende con tutte le sue drammatiche conseguenze.





Notate la cura con cui è stato realizzato quest'essere...

Leon assiste impotente ad un macabro banchetto...

Onde diversificare maggiormente le due avventure, Leon e Claire avranno a disposizione armi diverse che richiederanno l'adozione di strategie offensive peculiari. Mentre Leon potrà divertirsi a decapitare i nemici col suo possente fucile a pompa, Claire non potrà fare altrettanto infilzandoli, invece, con i dardi della sua balestra (dardi che restano conficcati nelle carni flaccide degli zombi trasformandoli in buffi portaspilli ambulanti). Nel corso dell'avventura saranno disponibili nuovi componenti per potenziare le armi di Leon, mentre la scelta di Claire si limiterà al tipo di munizioni (esplosive, incendiarie o acide) con cui caricare il lanciagranate. Lanciafiamme, mitragliatori e generatori di scariche elettriche completano il quadro dei mezzi offensivi recuperabili durante l'avventura. Ogni arma produce rinculi più o meno possenti (impreziositi dai bossoli espulsi dall'otturatore) sottolineati da splendide animazioni *motion captured* e realistici effetti sonori, capaci di infondere nel giocatore la giusta sensazione di potenza. Il numero di munizioni, erbe medicinali e *ink ribbon* è superiore a quello del primo ***RE,*** lasciando un certo margine di errore strategico a quel giocatore dal salvataggio facile e incapace di staccare il dito dal grilletto. Ma non è questo il vero difetto di ***RE2***. Tralasciando la questione dell'inventario "stupido" capace, quando colmo, di accumulare grossi caricatori per lanciagranate e rigettare oggetti minuti come chiavi e *ID Card*, il neo di ***RE2*** sta nella semplicità dei *puzzle,* un vero e proprio insulto all'intelligenza del videogiocatore. Pur restando evidente un'impostazione mirata a favorire la rigiocabilità, non credo che la domanda di un pizzico di materia grigia extra avrebbe scoraggiato il giocatore al punto da ignorare il secondo CD. Ciò nonostante l'ultimo lavoro Capcom accelera il processo evolutivo dell'*adventure* con nuove idee meritevoli di essere emulate da un'industria tanto abile in questo senso, arricchendo la softeca di PlayStation (e tra poco quella di Saturn) con la più raccapricciante raccolta di spunti horror da portarsi a letto.
Buona notte... e sogni d'oro.

MORPHEUS

Le scene di morte sono davvero raccapriccianti!

Commento **Pur restando inchiodato ai vecchi schemi del primo *Resident Evil*, il *sequel* non delude le aspettative grazie alla sua inedita struttura narrativa e a un bagaglio di *gore* e violenza a cui Peter Jackson e George Romero guarderebbero con atteggiamento basito-reverenziale. Per chi si vanta di assorbire scene da incubo senza scomporsi, di assimilare tonnellate di sbudellamenti per poi farsi un piatto di spaghetti al ragù senza conati: *Resident Evil 2* è il titolo che vi ricorderà cosa vuol dire avere paura del buio.**

Pro...
- *Grafica splendida*
- *Innovativo*

Contro...
- *Molto semplice*
- *Sconsigliato al pubblico impressionabile*

La pagella...

Grafica	**95**
Sonoro	**92**
Giocabilità	**90**
Longevità	**92**
Originalità	**90**

92

OPINION LEADER

NOLAN N100

apertura al futuro.

OMOLOGATO ECE/ONU 22-04

Calotta stampata ad iniezione in LEXAN® ML by General Electric Co. USA.

N100 è equipaggiato con un innovativo sistema di apertura della mentoniera integrante 3 funzioni:

- Ⓐ Movimento di rotazione ellittico per ridurre l'area frontale.
- Ⓑ Ritorno automatico della visiera in fase di apertura della mentoniera.
- Ⓑ Sistema Double Action: diverse posizioni della visiera e fermo per impedirne l'apertura accidentale.

Verniciatura HI-BRITE protective hard coating, a garanzia di una lucentezza del colore prolungata nel tempo.

Predisposizione della visiera all'applicazione della visiera interna "Fog Resistant" (Pinlock)

Visiera resistente al graffio stampata ad iniezione in LEXAN® by General Electric Co. USA.

Paravento e deflettore paranaso amovibili.

Perfetta chiusura della visiera grazie alle guarnizioni, in grado di evitare infiltrazioni di acqua e aria.

Presso i migliori punti vendita Nolan a partire da lire 414.000

Microlock, sistema di ritenzione brevettato con regolazione micrometrica e cinturino imbottito in vera pelle (Classic).

La ventilazione localizzata nella zona mento permette un costante ricambio d'aria davanti alla bocca e ottimizza l'areodinamica del casco nella zona inferiore.

La presa d'aria della mentoniera convoglia l'aria esterna sulla superficie interna della visiera evitando la formazione di condensa e l'appannamento.

Imbottitura interna realizzata con tessuti di alta qualità e con caratteristiche di comfort e traspirabilità. Trattamento Sanitized che assicura igiene e freschezza per lungo tempo.

www.nolan.it
info@nolan.it

NOLAN

Più di un casco.

www.nolan.it

Carne morta

Seguiteci in questo ***viaggio allucinante*** *per le strade di* ***Raccoon City****. Quelli di voi che* ***torneranno a casa vivi****, avranno molto da raccontare alla compagnia del baretto...*

Grafica

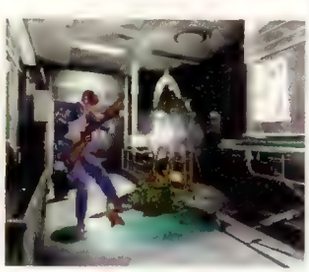
Rispetto al primo episodio, la cosmesi di ***Resident Evil 2*** è stata migliorata drasticamente. Le sorgenti di luce multiple, gli effetti di illuminazione, le *texture* di splendida fattura sono solo alcune delle caratteristiche del *sequel*. I *backgrounds* sono sempre immagini computerizzate pre-rendizzate, mentre i personaggi sono costituiti da poligoni. Il numero delle inquadrature sembra aumentato e le locazioni sono graficamente più dettagliate. I protagonisti appaiono molto più realistici, anche se le *texture* facciali non si modificano in tempo reale.

Siamo letteralmente circondati da orde di morti viventi.

Andateci piano con il fertilizzante...

Il nostro Leon sa di essere inseguito.

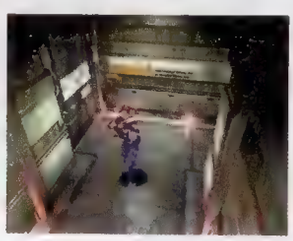
Non si era mai visto nulla di simile su PlayStation prima: macchine in fiamme, zombies, fucili... Il massimo!



L'utilizzo di inquadrature cinematografiche contribuiscono a creare un'atmosfera unica.

Che Storia!

Resident Evil 2 occupa due CD-Rom e utilizza il sistema di interazione "*zapping*". E' possibile selezionare lo scenario di partenza, ma per completare veramente il gioco è necessario giocarlo con entrambi i personaggi. Ogni modificazione allo scenario effettuato dal primo personaggio resta visibile anche durante la partita successiva. La maggior parte delle locazioni sono identiche per entrambi gli scenari, ma il *gameplay* cambia radicalmente. In altri termini, ***Resident Evil 2*** non è una, non è due, ma quattro storie differenti. Davvero originale.



Introduzione

Dopo *Soul Blade* o *G-Police*, pensavamo che nessuna introduzione ci avrebbe lasciato senza parole. Ci eravamo sbagliati. Seguiamo Leon Walker mentre arriva a Raccon City. Le strade sono deserte... Capiamo subito che qualcosa non va... Sta per scatenarsi l'inferno...

LEON ARRIVA IN CITTÀ A BORDO DELLA SUA JEEP.

DANNAZIONE, C'È UN CADAVERE IN STRADA!

ESAMINANDO IL CORPO, LEON SCORGE UN MOVIMENTO...

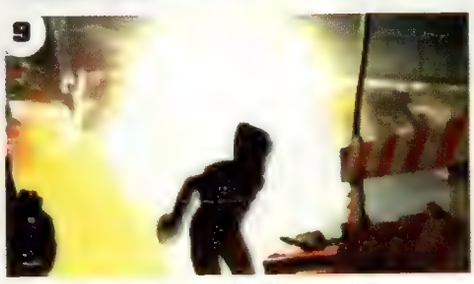
MALEDIZIONE, SONO ZOMBIES! STATE INDIETRO, BASTARDI!

BUDDA BUDDA BUDDA, TORNATEVENE ALL'INFERNO!

FUORI UNO! BELLA LÌ!

CLAIRE REDFIELD ENTRA IN SCENA!

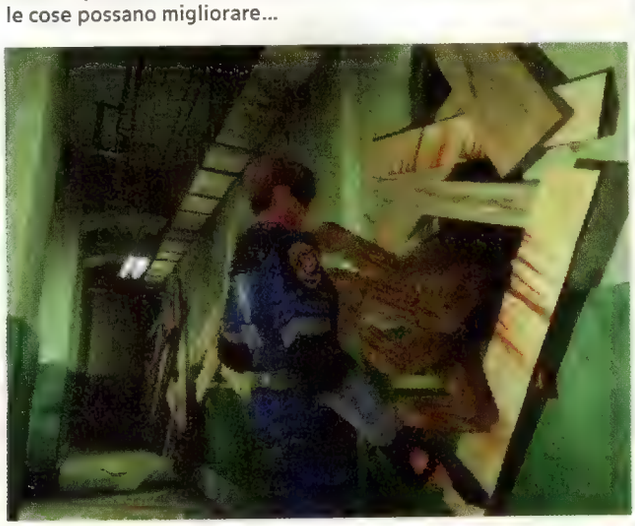
IL CAMION CELA UNA SGRADEVOLE SOPRESA...



BOOOM! LA JEEP È ANDATA... E ADESSO?

Nemici

Raccoon City è un incubo. Le strade sono infestate da cadaveri ambulanti, affamati di carne umana. Leon è il piatto del giorno per centinaia di zombies. Persino i vostri colleghi poliziotti, ormai tramutatisi in morti viventi, cercheranno di farvi la pelle. Ma non pensate che una volta fuori dal dipartimento di polizia le cose possano migliorare...



STATE LONTANI DALLE BRACCIA PROTESE: NON AVETE SUFFICIENTE SPAZIO PER SPARARE. FUGGITE A GAMBE LEVATE E PREGATE CHE LE ASSI RESISTANO ANCORA UN PO'!

QUESTI ZOMBIES SQUARTATI SONO PARTICOLARMENTE RESISTENTI AI COLPI. VI AVANZA UNA GRANATA?

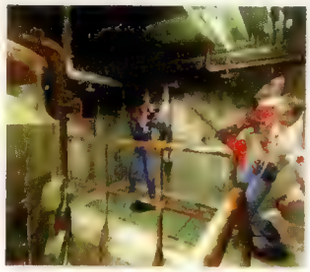
NON SPRECATE PIÙ DI UN COLPO PER GLI ZOMBIES. E MIRATE AL CAPO...

LE PIANTE CARNIVORE NON SONO MENO LETALI DEI MORTI VIVENTI, QUESTO È CERTO...

Colpi di scena

Resident Evil 2 è un concentrato di emozioni. Il gioco non concede un solo istante di tregua. Rispetto al primo episodio, il ritmo dell'azione è nettamente più elevato. Quando ci troviamo faccia a faccia con i morti viventi, la cosa migliore da fare è fuggire. Ma non è sempre possibile, anzi, più si prosegue nell'avventura e meno questa strategia risulta praticabile....

TRE CONTRO UNO. POSSO FARCELA, POSSO FARCELA, POSSO FARCELA!

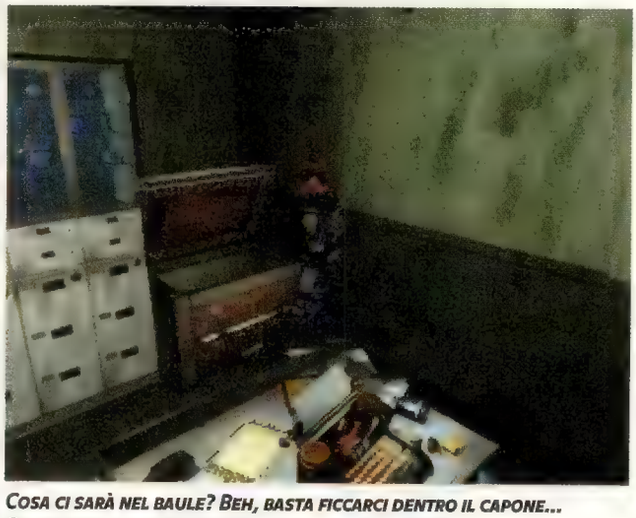


ACCIDENTI, MA NON MUORE MAI!?!

"HAI IL DIRITTO DI RESTARE IN SILENZIO...". LEON LEGGE I DIRITTI AGLI ZOMBIES, O ALMENO A QUEL CHE NE RESTA.

Oggetti

Leon può trasportare fino a otto oggetti. Gli articoli sono selezionabili dal classico menu. Controllare l'inventario a intervalli regolari è il modo migliore per sapere quali sono le nostre risorse durante l'avventura: trovarsi faccia a faccia con uno zombies e scoprire di avr esaurito le munizioni non è piacevole...



COSA CI SARÀ NEL BAULE? BEH, BASTA FICCARCI DENTRO IL CAPONE... SPERIAMO IN QUALCHE ARMA SUGOSA...

OK, AVETE PRESO I PROIETTILI PER LA PISTOLA: MEGLIO DI NIENTE...

CACCIA AL TESORO? DAI, DATEMI QUALCHE INDIZIO...

RESIDENT EVIL 2 È UNA STORIA D'AMORE LUNGA DUE CD: UN RAGAZZO INCONTRA UNA RAGAZZA E...

I Personaggi

Come nel primo episodio, anche in *RE 2* è possibile utilizzare più personaggi nel corso dell'avventura. Chris Redfield e Jill Valentine hanno lasciato posto a Leon Walker (*aka* Leon S. Kennedy), già incontrato nella versione PC e a Claire Redfield, la *cover* del mese, sorella dell'eroe di *Resident Evil*. Altri personaggi che incontreremo nel corso dell'avventura sono Sherry, una ragazzina sopravvissuta al massacro e Ada, una misteriosa cinesina...

LA RAGAZZA SI OFFRE DI MACIULLARE UN PO' DI ZOMBIES...

A UN CERTO PUNTO SALTA FUORI ADA...

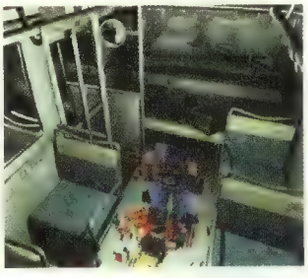
...E UNA RAGAZZINA DI NOME SHERRY.

Combattimenti

Rispetto al primo episodio, i combattimenti in ***Resident Evil 2*** sono molto più furiosi e intensi. In alcuni momenti dovrete fronteggiare intere squadre di morti viventi... Quattro colpi consecutivi lasciano gli *zombies* sul pavimento. Se li colpite altre due volte mentre sono a terra, moriranno. In caso contrario, potreste essere costretti ad aprire il fuoco fino a nove volte per stenderli definitivamente. E' forse questo che si intende quando si parla di longevità nei videogiochi? E' consigliabile usare il fucile quando si viene affrontati da un gran numero di nemici. Se avete poche munizioni e state affrontando un solo *zombie*, fatelo crollare a terra e quindi spappolategli la testa con un calcio: evitarete di sprecare colpi preziosi. Fate attenzione: le creature vegetali sono facili da eliminare, ma la loro linfa è corrosiva come l'acido muriatico!

Alcune volte sarete costretti a dar fondo alle vostre riserve di proiettili e sparare a più non posso. In altre... ehm... dovrete semplicemente fuggire via! Mammaaaaa...

Avvicinatevi troppo e quegli infami degli zombies vi morderanno...

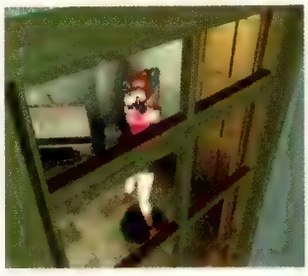


...ma una stivalata sul volto allontana la minaccia! Yeah, così si fa!

Questi signori desiderano il vostro autografo autografo. Scritto col sangue...

Armi

Mai girare senza pistola. Non sopravvivereste a lungo. Fate incetta di armi: fucili, lanciagranate, balestre, avete solo l'imbarazzo della scelta...



Le munizioni sono onnipresenti, ma le pistole latitano...

Il fucile sforacchia il morto vivente, ma quello non cede...

Splatta il dannato zombie!

La balestra è un mito!

Splatter

A differenza del primo *Resident Evil*, qui non ci sono scene animate interpretate da attori in carne e ossa (per altro ignobilmente tagliate nella versione europea), ma questo non significa che il seguito sia scevro di *splatter, gore* e ultraviolenza digitale, anzi... Nel corso del gioco ci aspettano teste mozzate, sangue e squartamenti a profusione...

Hai timbrato il biglietto, dannato zombie?

Il sangue cola copioso, come potete vedere...

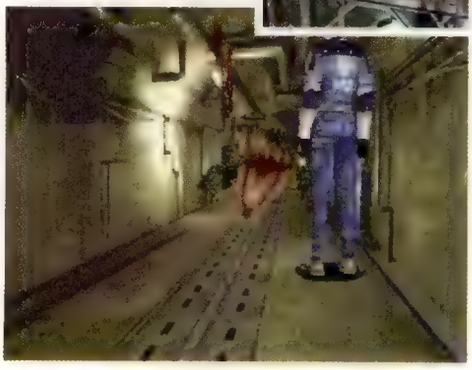
La testa dello zombie copre una scena iper-cruenta.

Cover

Come al solito, americani e giapponesi hanno scelto soggetti differenti per la copertina del CD. Voi quale preferite?

Boss

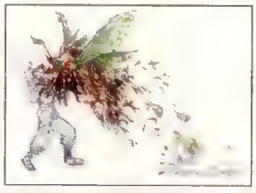
No, Hugo non c'entra. Stiamo parlando di mostri giganteschi che saltano fuori dai muri per maciullarvi allegramente. L'unica cosa da fare è aprire il fuoco e continuare a sparare finchè si muovono...

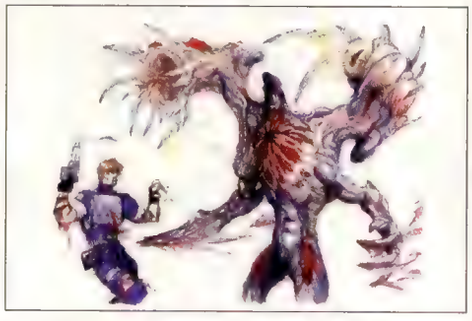


Pensavate che Tyrant fosse un mastino: beh, date un'occhiata a questo rettile...

Artwork

Eccovi alcuni schizzi realizzati dagli sviluppatori Capcom prima dello sviluppo del gioco. Le tavole originali sono state tradotte in immagini elettroniche dai grafici. Il risultato finale è semplicemente straordinario.





Resident Evil: The Movie

Le riprese del film sono finalmente terminate. Terminata la fase di post-produzione, il lungometraggio tratto dal videogioco debutterà nelle sale americane con notevole ritardo rispetto alla data prevista. Il protagonista del film Jason Patric, l'eroe di *Speed 2*, affiancato dal mitico Bruce Campbell, l'attore preferito da Sam Raimi e da Samantha Mathis (*Broken Arrow, Pump up the volume*). La sceneggiatura è di Alan McElroy, già co-autore della serie animata *The Spawn* (trasmessa recentemente in Italia da Telepiù). Speriamo in bene!

***Jason Patrick, il protagonista di* Resident Evil: The Movie.**

Resident Evil: lo Spot

La commercializzazione di *Bio Hazard 2* è stata preceduta in Giappone da una spettacolare campagna pubblicitaria televisiva. Lo spot è stato diretto dal grande George A. Romero, autore di classici come *La Notte dei Morti Viventi*, *Zombi* e *Il Giorno degli Zombi*. Il filmato promozionale mostra una Raccoon City in preda alla follia cannibalica degli zombies. Mitico!!!

George A. Romero, uno dei più grandi registi della storia del cinema.

Claire Redfield in carne e ossa. Vedremo mai lo spot televisivo in Italia?

ASTROCOMPUTER

NINTENDO ULTRA 64

VERS. PAL L. 289.000
VERS. USA L. 369.000

SONY PLAYSTATION

VERS. UNIVERSALE
+ GIOCO OMAGGIO L. 389.000
VERS. PAL L. 279.000*
VALUE PACK (2 pad+memory c.) L. 339.000

SEGA SATURN

VERS. PAL+1 GIOCO L. 349.000

NOVITÀ NINTENDO 64

AEROFIGHTERS ASSAULT
BOMBER MAN
CLAY FIGHTER
DIDDY KONG RACING
EXTREME G
F1 POLE POSITION
GAME KILLER CHEAT
GOLDEN EYE 007
KILLER INSTINCT GOLD
INT. SUPERSTAR SOCCER 64
LAMBORGHINI
LYLAT WARS+JOLT PAD
MACE
MARIO KART
MISCHIEF MAKERS
MRC
NBA HANG ON TIME
SAN FRANCISCO RUSH
TOP GEAR RALLY
WILD CHOPPERS
YOSHI

NOVITÀ SONY PLAYSTATION

ARK OF TIME
AUTODESTRUCT
BUST A MOVE 3
CASTLEVANIA IV
COOL BOARDERS 2
CRASH BANDICOT
DRAGON BALL: FINAL BOUT
DUKE NUKEN 3D
FIFA 98
FORMULA KARTS
GRAN TURISMO
LETHAL ENFORCERS
METAL GEAR SOLID
MOTO RACER
NBA LIVE 98
NIGHTMARE CREATURES
OVERBLOOD 2
PANDEMONIUM II
PARASSITE EVE
PEAK PERFORMANCE
POPULOUS:THE 3RD COMING
POWER SOCCER 2
RESIDENT EVIL: DIRECTORS CUT
SHADOW MASTER
SNOWBOARD RACING
TOMB RAIDER 2
XENOGEAR

NOVITÀ SEGA SATURN

BOMBERMAN 5
BURNIN RANGER
BUST A MOVE 3
CROC
ENEMY 0
FIFA 98
FIGHTING FORCE
JURASSIC PARK: LOST WORLD
MARVEL SUPERHEROES
NASCAR 98
PANZER DRAGON RPG
RONDE
SEGA TOURING CAR
STEEP SLOPE SLIDERS
TETRIS PLUS
THE HOUSE OF DEAD+GUN
VAMPIRE SAVIOUR 4 MEG
VIRTUAL POOL 96
WINTER HEAT
WORLD WIDE SOCCER 98
X-MEN VS. STREET FIGHTER

ACCESSORI

ADATTATORE SNES
RENDE COMPATIBILI I GIOCHI GIAPPONESI ED AMERICANI CON LA TUA CONSOLLE PAL
L. 20.000

G-CON 45+TIME CRISIS
PER SONY PLAYSTATION
PISTOLA A SENSORE LUMINOSO ULTRA PRECISA
L. 149.000

JOLT PACK
NINTENDO 64
L. 29.000

NUOVO MAD CATS
ANALOGICO E DIGITALE
VOLANTE+CAMBIO+PEDALIERA
PSX-SAT L. 130.000
ULTRA 64 L. 140.000

CONSOLLE

GAME BOY
L. 89.000
Giochi
a partire da
L. 39.000

GAME GEAR
Vasto
assortimento
giochi tutti a
L. 29.000

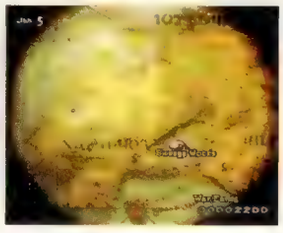
CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

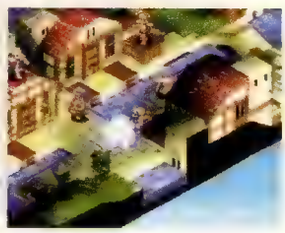
VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX **(06) 78.34.82.25**

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI - *OFFERTA VALIDA ESCLUSIVAMENTE CON L'ACQUISTO DI UN GIOCO





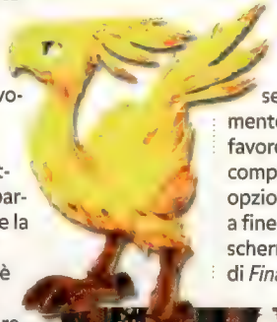
Final Fantasy Tactics

A sei mesi dall'uscita della versione giapponese, *Final Fantasy Tactics* è stato finalmente adattato per il mercato occidentale. Potremo così godere a pieno di uno dei migliori giochi di ruolo strategici mai creati, frutto della collaborazione fra Yasumi Matsuno e l'instancabile Square.

Sono ormai lontani i tempi degli adattamenti approssimativi dei giochi di ruolo per Super NES: l'utenza PlayStation è estremamente più matura ed esigente rispetto a quella Nintendo. Ne consegue che i lavori di localizzazione di un gioco devono essere effettuati tenendo in massimo rispetto la sua edizione originale. Questo è ciò che è avvenuto con la versione americana di *Final Fantasy Tactics,* che mantiene tutti gli elementi del titolo giapponese; basti pensare che è stata addirittura conservata la traslitterazione in *katakana* del titolo nella schermata principale. Per chi non conosce *Final Fantasy Tactics*, recensito nella sua veste nipponica su SPC #40, ricordiamo che il tiolo Square consiste in un *simulation RPG* che miscela fondali in 3D con sprite bidimensionali. Sebbene realizzati in due dimensioni, i personaggi acquistano profondità grazie a una notevole qualità delle animazioni. L'ampia varietà dei disegni inoltre fa sì che dialoghi e battaglie assumano un aspetto particolarmente realistico. Anche la scelta di realizzare l'arena di gioco in grafica poligonale si è rivelata piuttosto azzeccata: grazie alla possibilità di ruotare e inclinare il fondale non vi sono più angoli ciechi che impediscono d'individuare i membri degli eserciti in campo. Nonostante la qualità grafica degli sfondi sia di altissimo livello, le rotazioni della visuale di gioco avvengono con la massima fluidità. Splendidi giochi di luce ed eccezionali effetti di trasparenza contribuiscono a rendere i combattimenti ancora più spettacolari. L'eccezionale motore grafico del gioco mostra segni d'affaticamento solo in caso di un elevato impiego di effetti speciali, soluzione grafica che solitamente accompagna l'utilizzo degli incantesimi più devastanti. Dal punto di vista sonoro, *Final Fantasy Tactics* rimane nella media dei titoli Square: effetti discreti e musiche di buon livello, anche se a tratti ripetitive. Per quanto riguarda la progressione nel gioco, essa avviene in modo abbastanza lineare: l'unica libertà di movimento lasciata al giocatore consiste nella possibilità di visitare luoghi già esplorati per accedere a bar, negozi e caserme di reclutamento. A bilanciare in parte questa linearità vi sono scelte da effettuare durante gli scontri, che conducono al ritrovamento di oggetti speciali e personaggi segreti. L'ordine delle battaglie principali è prefissato: possono però accadere scontri casuali quando nel movimento su mappa si passa attraverso luoghi disabitati. *Final Fantasy Tactics* è abbastanza difficile all'inizio, a causa della poca esperienza dei vostri personaggi. L'ingaggio di alcune battaglie casuali vi consentirà di riportare rapidamente la situazione a vostro favore. L'interfaccia di gioco è completa e immediata: le varie opzioni appaiono tramite menù a finestre che compaiono sullo schermo di gioco. La meccanica di *Final Fantasy Tactics* s'ispira a quella di *Tactics Ogre* con in più il nuovo sistema *Charge Time Battle*. La battaglia avviene a turni regolati dal *CTB*: ogni azione richiede un certo periodo di attesa. Il momento in cui il vostro personaggio si renderà disponibile dipende quindi dall'azione che avrà compiuto, oltre che naturalmente dalla sua agilità. I vostri combattenti aumentano le loro caratteristiche mediante punti esperienza. E' inoltre possibile personalizzarli varando la loro classe (*Job*) e le loro abilità (*Ability*). Queste ultime si possono anche acquisire esaminando durante la battaglia ciò che resta dei nemici caduti. Quest'elevata flessibilità nella personalizzazione del proprio esercito dona a *Final Fantasy Tactics* una dose di strategia raramente vista in un *simulation RPG* di scuola nipponica.

L'INTERFACCIA DEI NEGOZI È DI UN'IMMEDIATEZZA VERAMENTE GENIALE.

DIEGO



Si ringrazia
Game Start
per il CD

Commento ***Final Fantasy Tactics*** **rappresenta un'ottima miscela fra una grafica di alto livello e una complessa meccanica di gioco, frutto dell'esperienza degli autori di due tra i migliori *simulation RPG* di sempre, *Densetsu no Ogre Battle* e *Tactics Ogre*. Un titolo che, soprattutto ora che è stato localizzato per il mercato occidentale, non può essere ignorato.**

Titolo : **Final Fantasy Tactics**
Casa : **SquareSoft**
Versione : **Americana**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Simulation RPG**

Pro...
- *Grafica straordinaria*
- *Meccanica di gioco complessa e curata*

Contro...
- *Progressione del gioco piuttosto lineare*
- *Musiche nella media*

La Pagella...

Grafica : **94**
Sonoro : **88**
Giocabilità : **93**
Longevità : **95**
Originalità : **88**

93

MADCATZ

http://www.madcatz.com

Compatibile con tutti i giochi...

Servizio di assistenza telefonico, via e-mail e online.

- Il nuovo volante con licenza Sony
- Il primo compatibile con tutti i giochi Playstation

PlayStation.

3D PLANET

3D PLANET S.R.L.
Società di importazione e distribuzione di videogiochi e accessori per Pc e console.

VIA DEI PLATANI, 7
20090 - BUCCINASCO (MILANO)
TEL. 02/4473949

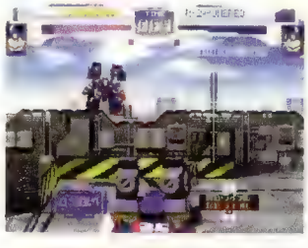
Kit completo di pedaliera. L'unico comparato dalla critica ai volanti delle auto da competizione.

Studio Markt - Milano

Tutti i marchi citati o illustrati sono di proprietà delle rispettive Case produttrici

Real Robots Final Attack

Questi ultimi mesi sono stati caratterizzati dal fiorire di un gran numero di giochi ispirati al celebre *Cyber Troopers Virtual On*. Nessuno dei titoli prodotti però si è mai avvicinato all'immediatezza e frenesia del suddetto titolo Sega. Ora anche Banpresto, forte della licenza di alcune serie robotiche targate Sunrise, ha deciso di proporre la propria versione di *Virtual On*. L'elemento di maggiore attrattiva di ***Real Robots Final Attack*** consiste sicuramente nella presenza di numerosi *mech* appartenenti a popolari serie robotiche giapponesi. Più precisamente abbiamo l'X Divider, lo Shining Gundam, il Dragonar-1, lo Z-Gundam, l'L-Gaim, il Dunbine e il Walker Gallia. A questi si aggiungono i robot segreti Personal Trooper R-1, R-2 e R-3 creati da Hajime Katoki (***Virtual On***, *Gundam 0083*) per ***Shin Super Robot Taisen*** e il boss finale realizzato appositamente per questo gioco. Questi ultimi quattro *mech* sono ottenibili tramite una serie di password che vengono fornite a caso ogni volta che si termina il gioco. ***Real Robots Final Attack*** offre quattro differenti modalità di gioco: uno *story mode* e un *custom mode* per un giocatore e due modalità *Versus* che consentono di giocare sia mediante *split-screen* che tramite *Combat Cable*. La modalità *custom* è accessibile solo tramite le opzioni e consente di variare alcuni parametri dello scontro. La meccanica di gioco di ***Real Robots Final Attack*** ricorda molto da vicino quella dello sparatutto a incontri Sega: il gioco consiste in uno scontro tra due robot in un'arena dalle dimensioni variabili, contenente vari ostacoli dietro cui proteggersi. Il bersaglio non viene seguito automaticamente dal proprio *mech*, che è in grado di muoversi liberamente nell'area di gioco. Quando si salta, spara in corsa o si effettuano attacchi ravvicinati il *mech* si volta automaticamente verso il bersaglio: questo elemento riduce il carico dei controlli del giocatore incrementando notevolmente l'immediatezza del gioco. Ogni *mech* è in grado di saltare, effettuare rapidi scatti in ogni direzione (anche in aria), usare lo scudo e attaccare con una vasta gamma di armi. Queste ultime si utilizzano combinando i due tasti dedicati agli attacchi a breve e lungo raggio con la croce direzionale. Esistono inoltre quattro attacchi speciali utilizzabili solo quando un'apposta barra viene riempita al massimo. Il sistema di controllo può sembrare non immediato all'inizio, ma con un minimo di pratica è possibile impadronirsi facilmente di tutti i comandi. Ne risultano scontri piuttosto frenetici costituiti da continui salti, scatti e attacchi in movimento, attendendo il momento più opportuno per devastare l'avversario con uno dei propri colpi speciali. Se dal punto di vista della meccanica di gioco ***Real Robots Final Attack*** risulta immediato e divertente, un giudizio altrettanto positivo non si può dare anche al suo lato cosmetico.



I DUE FILMATI PRESENTI NEL GIOCO PRESENTANO UN SOGGETTO PIUTTOSTO POVERO.

Sebbene i *mech* si muovano a 30 fotogrammi al secondo, il loro livello di dettaglio dimostra un misero sfruttamento delle potenzialità di PlayStation. Anche le arene di gioco, nonostante la considerevole ampiezza, non offrono una qualità grafica elevata.
L'accompagnamento musicale è principalmente composto dagli arrangiamenti strumentali delle sigle delle serie animate contenute nel gioco e di alcune musiche di ***Shin Super Robot Taisen***. Sebbene siano stati incisi su traccia il loro stile rimane comunque troppo "da musica sintetizzata". Infastidisce infine l'impossibilità di salvare punteggi e *mech* segreti su *memory card*: ogni volta che si vuole utilizzare i boss del gioco è quindi necessario inserire i codici segreti. Tutto sommato ***Real Robots Final Attack*** è un titolo discreto che divertirà senz'altro gli appassionati di questo genere di giochi e non solo gli *anime otaku*.

DIEGO

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL CD

Commento **Per una volta Banpresto è riuscita a realizzare un gioco d'azione in grado di divertire anche chi non è appassionato di animazione giapponese. *Real Robots Final Attack* possiede infatti una meccanica di gioco complessa e versatile, che lo rende sicuramente più vario di titoli come *Z-Gundam* o *Project Gaiaray*. Se non fosse per il basso dettaglio grafico e la relativa semplicità con cui si arriva ai boss, sarebbe un ottimo gioco. *Real Robots Final Attack* rimane comunque un titolo divertente, adatto a chi s'è divertito con *Virtual On* e, naturalmente, ai fan delle serie animate contenute nel gioco.**

Titolo : REAL ROBOTS F. ATTACK
Casa : BANDAI
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1-2
Genere : SPARATUTTO A INCONTRI

PRO...
- *Divertente e immediato*
- *Modo a due mediante split-screen o link*

CONTRO...
- *Qualità grafica davvero mediocre*
- *Impossibile salvare su memory i mech segreti*

LA PAGELLA...

Grafica : **72**
Sonoro : **78**
Giocabilità : **87**
Longevità : **75**
Originalità : **73**

78

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

TITOLI SONY PAL

AUTO DESTRUCT	89000
ACE COMBAT 2	89000
ACTUA SOCCER 2	89000
ALUNDRA	TEL
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	79000
BLOODY ROAR	95000
BROKEN SWORD 2	89000
BUBBLE BOBBLE 2	TEL
BUSHIDO BLADE	95000
C&C RED ALERT	95000
CART WORLD SERIES	TEL
COOL BOARDERS 2	95000
CRASH BANDICOOT 2	89000
CRIME KILLER	95000
CROC	89000
DARKLIGHT CONFLICT	69000
DEATHTRAP DUNGEON	TEL
DEVIL'S DECEPTION	95000
DISCWORLD 2	89000
DRAGON BALL FINAL BOUT	99000
DUKE NUKEM	89000
EXPLOSIVE RACING	89000
FANTASTICI QUATTRO	89000
FELONY 11-79	89000
FIFA 98 parlato in italiano	89000
FINAL FANTASY 7	99000
FORMULA 1 97	99000
HERCULES parlato in italiano	89000
HERC'S ADVENTUR parlato in italiano	89000
INDEPENDENCE DAY	69000
JERSEY DEVIL	89000
JET RIDER 2	85000
JUDGE DREDD	89000
MAGIC THE GATHERING	89000
MASS DESTRUCTION	69000
MEGA MAX X3	69000
MONSTER TRUCKS	69000
MORTAL KOMBAT MITHOLOGIES	95000
MOTO RACER	89000
NBA LIVE 98	89000
NHL 98	89000
NHL BREAKWAY 98	89000
NIGHTMARE CREATURES	95000
NUCLEAR STRIKE	89000
NAGANO WINTER OLIMPIC	95000
ODDWORLD ABE ODDISEE	85000
PGA TOUR 98	89000
PITFALL 3D	TEL
POWER BOAT RACING	95000
RAYSTORM	69000
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	85000
SENSIBLE SOCCER 2000	69000
SIM CITY 2000	95000
STREET FIGHTER EX PLUS	89000
SHADOW MASTER	85000
STEEL REIGN	85000
SPICE WORLD	TEL
TENKA	79000
TOMB RAIDER 2 parlato in italiano	95000
TEST DRIVE 4	95000
THE NEED FOR SPEED 2	79000
TIME CRISIS+GUN	149000
TOTAL NBA 97	79000
V. RALLY	99000
WARCRAFT 2 parlato in italiano	85000
WCW VS THE WORLD	89000
YUSHA - HEAVENS GATE	79000
Z parlato in italiano	89000
MDK	89000

TITOLI PLAYSTATION PAL L. 49.000

ALIEN TRILOGY
DESTRUCTION DERBY 2
DIE HARD TRILOGY
MICRO MACHINES V3
PARAPPA THE RAPPER
FATE TO BLACK
HEXEN
GRID RUN
NHL 97
ROAD RASH
SOVIET STRIKE
WIPEOUT 2097
RAYMAN
RIDGE RACER REVOLUTION
INT. TRACK & FIELD
SLAMSCAPE
NANOTEK WARRIOR

ACCESSORI PLAYSTATION

JOYPAD PS-SUPERPAD	29000
JOYPAD COLORATI	39000
JOYPAD ANALOGICO	59000
JOYPAD DUAL SHOCK	109000
JOYSTICK PS-ARCADE	85000
LIGHT - GUN effetto rinculo	129000
ACTION REPLAY	99000
MULTITAP (4 giocatori)	79000
MOUSE	69000
MEMORY CARD 360 BLOCCHI	95000
MEMORY CARD 720 BLOCCHI	105000
ASCII GRIP-PAD novità	79000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÁ

NINTENDO64 SEGASATURN PlayStation.

GIOCHI PLAYSTATION USA/JAP

ALUNDRA USA	119000
ARMORED CORE 2 JAP	129000
AYRTON SENNA 2 JAP	129000
BUGRIDERS USA	109000
CRASH BANDICOT 2 USA	99000
CROC USA	99000
CHORO Q2 JAP	99000
GRAN TURISMO JAP	129000
EINHANDER JAP	129000
ELEMENTAL GEARBOLT JAP	129000
FINAL FANTASY TACTICS USA	129000
FORMULA 1 championship edition	119000
GHOST IN THE STEEL USA	95000
GRAND TOUR RACING 98	109000
KLONDA DOOR TO PHANTOMILE JAP	129000
MARVEL SUPER HEREOS JAP	129000
MEGAMAN 4 USA	129000
MEGAMAN DASH JAP	129000
MOONLIGHT SYNDROME JAP	129000
MORTAL KOMBAT MITH. USA	99000
MOTO RACER USA	99000
ONE USA	89000
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT USA	89000
RUSH HOUR USA	89000
SPAWN THE ETERNAL USA	109000
TOMBA JAP	129000
TALES OF DESTINY JAP	129000
NAGANO WINTER OLYMPIC JAP	129000
VIRTUAL RALLY USA	99000
RESIDENT EVIL 2 USA	135000
BIO HAZARD 2 JAP	145000
SUPER LIVE STADIUM	135000
TEKKEN 3	TEL
TOBAL 2 JAP	139000
XENOGEARS JAP	135000
PARASITE EVE JAP	TEL
METAL GEAR SOLID JAP	TEL
BREAT OF FIRE 3 USA	129000

TITOLI DISPONIBILI NINTENDO 64

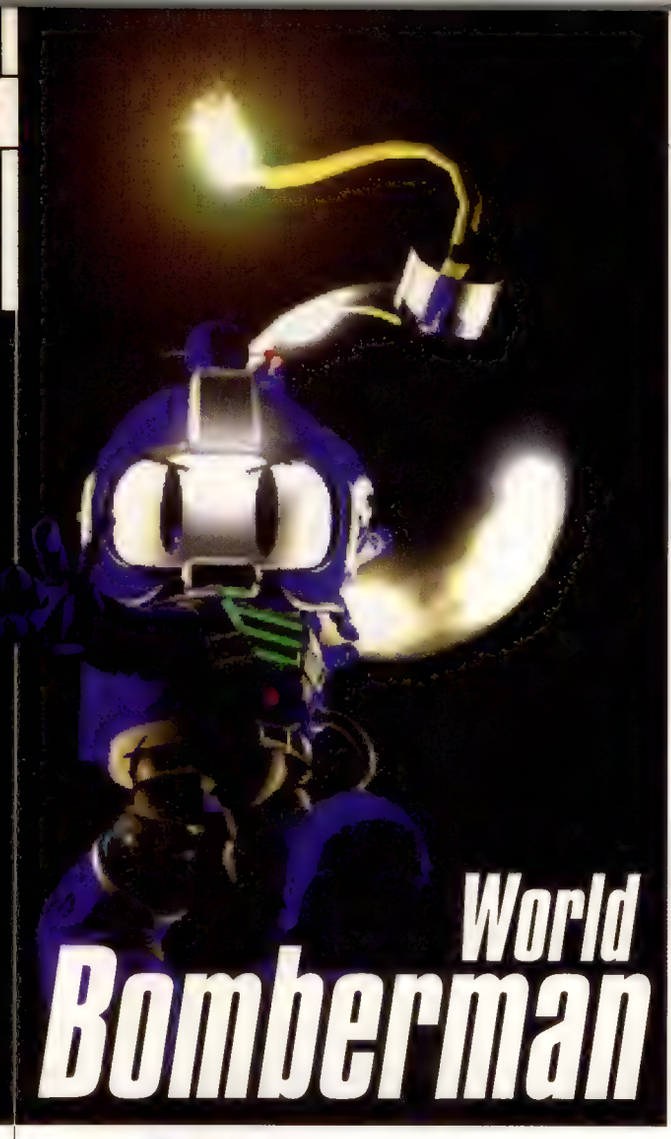
YOSHI'S STORY
NAGANO WINTER OLYMPIC
VIRTUAL HORIUKO NO KEN
FIFA 98
GREATZKY'S HOCKEY 98
DUKE NUKEM 64
WILD CHOPTER
LAMBORGHINI 64
EXTREME - G
WAR GODS
DOOM 64
WHEEL OF FORTUNE
DUAL HEREOS
FORMULA 1 POLE POSITION
M.R.C.
DIDDY KONG RACING
SAN FRANCISCO RUSH (offerta)
AEROFIGHTER ASSAULT
DARK RIFT (offerta)
TETRISPHERE
CHAMELEON TWIST
SNOBOW KIDS
EXTREME - G
WCW VS THE WORLD
NBA IN THE ZONE 98
FIGHTER DESTINY
ADATTATORE UNIVERSALE

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

disponibile vasto assortimento titoli per:

SATURN
NINTENDO 64 - SUPERNINTENDO
MEGADRIVE - GAME BOY

NOVITÁ SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO
VENDITA PER CORRISPONDENZA

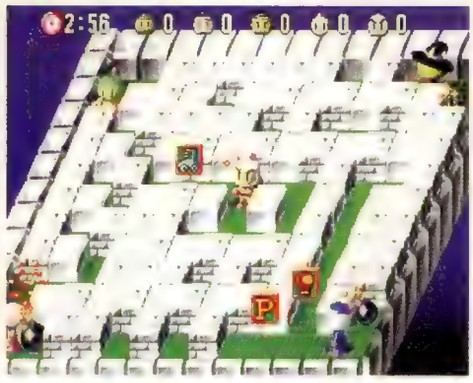


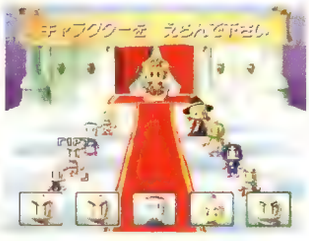
Bomberman World

Nel corso degli anni *Bomberman* è diventato, come Mario, Sonic e compagnia bella, una vera e propria leggenda del mondo dei videogiochi. Questo fatto è dovuto probabilmente alla notevole giocabilità che ha sempre caratterizzato i titoli di Hudson Soft aventi come protagonista il "bombarolo pazzo"; la struttura di gioco di questi prodotti infatti è sempre stata semplice, ma, soprattutto utilizzando l'opzione *multiplayer*, alquanto coinvolgente e divertente.

Titolo : BOMBERMAN WORLD
Casa : HUDSON
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1-5
Genere : AZIONE

Purtroppo la casa giapponese non è stata in grado di rinnovarsi nel corso degli anni e anche la nuova versione di ***Bomberman*** recensita in questa pagina, seppur di discreta fattura, non è in grado di offrire nessuna novità o innovazione rispetto ai titoli che l'hanno preceduta; le modalità di gioco disponibili consentono infatti di prendere parte alla solita sfida con altri quattro amici (oppure con altrettanti personaggi controllati dalla CPU) in arene di dimensioni ridotte in cui, l'unico scopo da raggiungere è quello, utilizzando tutti i *power-up* presenti sullo schermo di annientare gli altri concorrenti oppure di partecipare a una sorta di *Time Attack*, in cui bisogna ottenere nel tempo limite di tre o di cinque minuti. Infine abbiamo la possibilità di competere nel *Normal Game*, l'opzione di gioco principale. Le novità, anche in questa modalità, sono veramente poche e certamente non di rilevante importanza; lo scopo del giocatore è quello, evitando le varie insidie presenti ed eliminando tutti i nemici che si

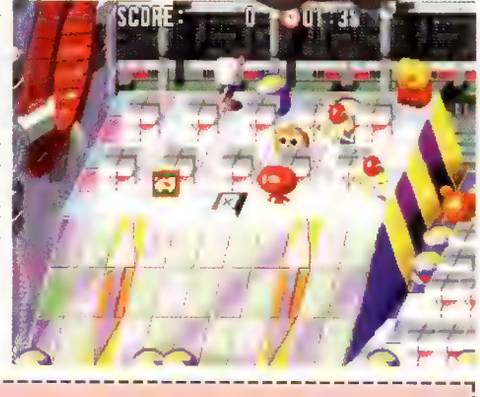




incontrano in ogni *stage*, di recuperare cinque cristalli indispensabili per aprire la porta che conduce al livello successivo. Dopo aver superato un certo numero di *stage*, bisogna affrontare il classico mostro di fine livello che, se sconfitto, garantirà l'accesso a un nuovo mondo, caratterizzato da nuovi nemici e situazioni ambientali; interessante il fatto che per raggiungere alcune zone sia necessario utilizzare le bombe per aprire varchi o costruire strade (una palma presente in uno dei primi livelli, per esempio, deve essere utilizzata come ponte). I limiti di ***Bomberman World*** sono quindi abbastanza evidenti; il titolo è abbastanza divertente, soprattutto se giocato in compagnia di uno o più amici, e realizzato più che discretamente, ma non è in grado di offrire quelle novità che ne possano giustificare l'acquisto da parte di tutti coloro che già posseggono un titolo della serie (per qualsiasi console). Un paio di piccole innovazioni nella struttura di gioco e qualche miglioria a livello grafico infatti è tutto quello che i programmatori di Hudson Soft hanno da offrire in questa nuova edizione; un po' poco e, onestamente, penso sia giunto il momento di cercare qualche nuova strada per sfruttare la popolarità dell'ormai leggendario bombarolo.

(A DESTRA) ECCO LA SCHERMATA DI SELEZIONE DEL BOMBERMAN. ALCUNI DEI PERSONAGGI DISPONIBILI SONO VERAMENTE STRANI E PARTICOLARI.

END



SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD

Commento **La principale pecca di *Bomberman World* è quella di non essere in grado di offrire innovazioni e spunti originali rispetto ai propri predecessori; è vero che, come si suol dire, squadra che vince non si cambia, ma i programmatori di Hudson Soft hanno probabilmente esagerato, apportando variazioni marginali che riguardano più l'aspetto estetico che la struttura vera e propria. *Bomberman World* rimane comuque un titolo divertente, soprattutto se giocato in compagnia di uno o più amici, ma sinceramente, chiunque possieda già una precedente versione del gioco, può tranquillamente evitare l'acquisto di questo nuovo episodio della saga del bombarolo più simpatico del mondo.**

PRO...

- Divertente e ben strutturato
- Discreta realizzazione tecnica

CONTRO...

- Troppo simile ai predecessori
- Un po' monotono in singolo

LA PAGELLA...

Grafica : **78**
Sonoro : **74**
Giocabilità : **80**
Longevità : **81**
Originalità : **50**

79

Sony Playstation Center

Play it!

SOFT MANIA

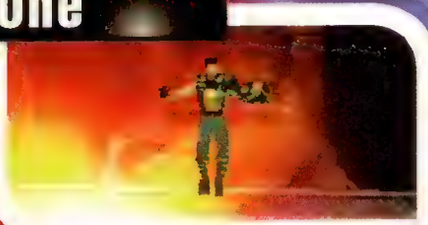
Console & Computer Fan

NBA'98

Pitfall 3D

Hybrid

One



Bio Hazard 2

Ninja

TEKKEN III

Gran Turismo

Softmania • Via XXIV Maggio, [illegible]
Tel. 0187/777264 • Fax 0187/777284
p.a. ISDN • 19124 LA SPEZIA (Italy)

http://www.quasar.com/softmania

Powerboat Racing

Chi non ha mai sognato di pilotare un velocissimo fuoribordo, che vola sull'acqua a velocità incredibile? Sport adrenalinico e rischioso, le corse di motoscafi sono indubbiamente affascinanti. *PowerBoat Racing* cerca di evocare le atmosfere dell'alta velocità a pelo d'acqua nel vostro soggiorno, evitandovi di rischiare l'osso del collo.

A nostra disposizione ci sono otto differenti barche, che per la verità si assomigliano come gocce d'acqua, colore a parte; non vengono forniti dettagli come velocità massima e accelerazione di ciascuna. Una volta scelto il colore dello scafo, ci si ritrova in gara. Sono disponibili diverse modalità di gioco, e altre si aggiungono man mano che si prosegue. All'inizio possiamo scegliere tra *Arcade*, in cui è necessario arrivare tra i primi tre per passare alla gara successiva, *Time Trial* e *Practice*, utile per provare i circuiti. I tracciati a disposizione inizialmente sono nove, ma altri diventano disponibili in seguito. Giocando in modalità *Arcade* è possibile ottenere nuove piste: una volta vinte tutte le gare nella classe più lenta (ce ne sono tre) ci si trova con un tracciato in più e le modalità *Championship* e *Slalom*. La prima si spiega da sè, mentre la seconda consiste nel navigare alla massima velocità possibile, slalomeggiando tra paletti rossi e blu posti in mezzo alla pista. I circuiti sono di ambientazione molto varia: uno ci porta attraverso le paludi australiane e di seguito in mezzo a colline brulle su cui brucano le pecore, un altro a Monaco, un altro ancora nell'immancabile canyon. I tracciati sono estremamente lunghi, e praticamente tutti sono davvero belli e convincenti. In vari punti sono poste rampe che permettono alla nostra barca di effettuare salti tremendi. Se non si controllano, usando L2 e R2, c'è tanto il rischio di capottarsi quanto quello di atterrare di punta e compiere i successivi venti metri sott'acqua. Altro elemento importante del *gameplay* è la guerra a sportellate con le altre barche, soprattutto per i primi posti: il piacere sadico di sbattere l'avversario contro il bordo del canale è da provare. In tutti i circuiti sono presenti effetti climatici variabili: neve e pioggia ci accompagneranno spesso nelle nostre gite sul fiume.

Caratteristica interessante di ***Powerboat Racing*** sono i circuiti a geometria variabile: ogni giro che viene completato determina dei leggeri cambiamenti nel *layout*. Questo determina un certo effetto sorpresa nelle prime partite, anche se in seguito ci si ricorda facilmente le variazioni e la cosa perde importanza. La grafica di contorno è piuttosto scialba, per non dire brutta; diversa la situazione del motore 3D. A parte i rallentamenti percepibili quando ci sono molti motoscafi sullo schermo e a qualche imprecisione nell'accostamento delle *texture*, il mondo 3D è tra i più complessi che sia capitato di vedere in un gioco di corse: lungo i circuiti c'è davvero di tutto. Il sonoro è abbastanza anonimo: né effetti particolarmente gradevoli, né musiche significative. I controlli sono buoni, ma il gioco non supporta il pad analogico: in compenso se avete un volante potrete trarne vantaggio. Il modello di guida è poco convincente: i motoscafi virano su una moneta e non risentono granché degli urti contro le pareti. La giocabilità è discreta, anche se non ci troviamo di fronte a un capolavoro. Manca senz'altro una certa intensità di gioco, un fascino che incatena allo schermo: nonostante le piste siano davvero belle, non si rimane affatto catturati dal gioco. Inoltre la modalità *arcade* nella prima classe è di una facilità spropositata, al punto che alla seconda partita è possibile finirla. Se da un lato in questo modo si guadagnano subito modalità di gioco notevoli, come *Championship*, è anche vero che proprio quest'ultima ci costringe alla bellezza di cinque giri per gara, una vera epopea considerata la lunghezza delle piste. Considerando che l'iniziale interesse per la bellezza dei paesaggi tende rapidamente a scemare, e che il gioco in sè non ha poi molto da offrire...

QUANDO SI COMINCIA UN GIRO CI SI PUÒ METTERE IL CUORE IN PACE: I TRACCIATI SONO LUNGHISSIMI.

SHUB

Commento ***Powerboat Racing*** **non è certo un gioco eccezionale, ma la bellezza della grafica e un *gameplay* senza infamia e senza lode lo risollevano dal baratro in cui gli sarebbe stato facile cadere. Non possiamo proprio dire che il titolo Interplay abbia un fascino magnetico che cattura il giocatore: esaurita la curiosità iniziale, non rimane molto a tener desta l'attenzione. Se volete a tutti i costi un gioco di corse acquatiche potete anche pensarci su, ma non troverete di certo in questo prodotto il campione di giocabilità che vi farà innamorare dei fuoribordo.**

Titolo : POWERBOAT RACING
Casa : INTERPLAY
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : RACING

PRO...
- *Ottima grafica*
- *Molte modalità di gioco*

CONTRO...
- *Non particolarmente giocabile*
- *Modello di guida poco convincente*

IN PAGELLA...

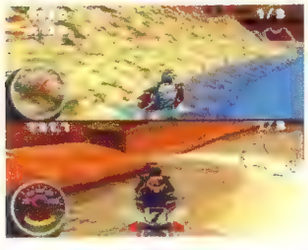
Grafica	**90**
Sonoro	**75**
Giocabilità	**80**
Longevità	**78**
Originalità	**75**

79

Jet Rider 2

Jet Rider 2, noto oltre l'Atlantico come *Jet Moto 2*, ci pone alla guida di un mezzo a metà tra una comune moto da cross e un hovercraft, con l'aggiunta di un motore a reazione per evitare le code. Il lato più interessante di *Jet Rider 2*, diciamolo subito, risiede nella particolarità dello stile di guida: la scelta di un mezzo di trasporto futuristico lascia spazio alla possibilità di creare un modello fisico peculiare, che non risenta del confronto con le esperienze che ciascuno può aver fatto alla guida di un qualsiasi mezzo.

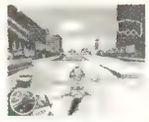
Quando si prende in mano il joypad e si affrontano le prime curve, ci si rende conto che la nostra *hovermoto* ha molto da dire: innanzitutto effettua dei salti pazzeschi, che ci fanno rimanere in aria per un tempo consistente grazie al sistema antigravitazionale. Altra caratteristica che salta subito agli occhi è l'incredibile possibilità di mutare direzione senza effetti inerziali dopo un salto: se ci si gira in aria e si atterra di lato, la moto schizzerà in avanti senza esitazioni, permettendo svolte terrificanti. Il turbo, inoltre, può indurre tremende accelerazioni, utili per liberarsi di qualche avversario un po' troppo invadente. Una volta in aria si ha completo controllo del mezzo: rollio e beccheggio perfettamente gestibili ci consentono avvitamenti e capriole durante i salti particolarmente lunghi, o comunque il raddrizzamento nel caso un urto contro qualche ostacolo ci abbia sbilanciati. In certi punti delle piste, presso le curve più strette, sono piazzate alcune grosse antenne: quando la moto vi si trova vicina, può agganciarvisi con un raggio traente e ottenere in questo modo di chiudere bruscamente la curva, un po' come faceva l'auto di Batman ancorandosi con una fune ai pali. Durante il gioco sono disponibili due visuali, una in terza persona e una in prima. Quest'ultima è alquanto impressionante: durante le acrobazie l'orizzonte si ribalta da una parte all'altra e chi non ha lo stomaco forte potrebbe accusare qualche problema. Spettacolare, ma decisamente poco utile.



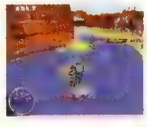
Jet Rider 2 ci mette a disposizione dieci piste, a cui è possibile accedere in base ai progressi fatti nel campionato. Una volta che i nostri piazzamenti nelle gare ci hanno fruttato una posizione sufficientemente avanzata in classifica, ci sarà svelato un nuovo tracciato. Il meccanismo del campionato rende il gioco più semplice e bilanciato, in quanto non è necessario vincere sempre per passare alla pista successiva, e qualche brutto piazzamento non pregiudica definitivamente il risultato. Nel caso terminato il campionato al primo posto, una coppa con il nostro nome si aggiungerà alla galleria dei trofei e ci verranno aperte nuove modalità di gioco, tra cui una a schermo capovolto e una in *wire-frame*. Le piste sono molto elaborate e spettacolari: si passa da una gara tra canyon e laghetti a un'incredibile staffetta tra due rotatorie (al centro delle quali sta una delle antenne di cui sopra), una posta al centro della laguna di un atollo corallino e l'altra sulle pendici del vulcano al centro dell'isola. La terza pista si snoda attraverso una Los Angeles reduce da un devastante terremoto e non manca un tracciato lungo il percorso di un ottovolante. I bordi della pista, dove non sono rappresentati da pareti solide, consistono in boe elettriche che ci mandano delle rappresentative scosse quando cerchiamo di uscire dal seminato. In certi punti in effetti il tutto è poco chiaro, e si tende a non capire da che parte si debba andare, anche perché per lo più la nostra *hovermoto* è a testa in giù o comunque impegnata in selvagge acrobazie. Abbiamo a disposizione una rosa di dieci concorrenti differenti per personalità e soprattutto per tipologia di *hovermoto*. Ve ne sono di più veloci, ma lente in accelerazione, o di meno rapide, ma dalla ripresa poderosa. Anche il peso è importante: più la *hovermoto* peserà, meno alti saranno i salti e meno acrobatiche le nostre gare. È presente una modalità a due giocatori, con *split-screen*, che risulta gradevole. La grafica è di buona fattura, il motore molto veloce e senza incertezze: solo qualche occasionale marmellata di poligoni ci ricorda la mancanza dello *z-buffer*. Un problema più consistente è il rilevamento delle collisioni: spesso si va a sbattere clamorosamente e la moto viene solo ributtata in mezzo alla pista, altre volte basta un urto di media entità per scaraventarci con la faccia nella sabbia. In realtà lo stile grafico è nel complesso molto "americano", i ritratti sono in stile simil-Marvel e i colori un po' troppo, per così dire, appariscenti. A parte le opinabili scelte cromatiche, il complesso della grafica dei menu è più che buona, e durante il gioco si assesta su un livello discreto. Gradevole il riflesso sull'acqua e molto belli i movimenti del pilota in sella alla *hovermoto*. Il sonoro non è eccezionale: colonna sonora rock ed effetti poco significativi. I controlli sono buoni: soprattutto con il joypad analogico, si ha un buon feeling con il mezzo. È un po' fastidiosa la tendenza a esagerare le curve insita nel modello di guida stesso: le *hovermoto* fanno delle pieghe allucinanti e stringono le curve in maniera incredibile, ma del resto, come detto, trattandosi di mezzi che non esistono non si può nemmeno parlare di mancanza di realismo. Se ci si abbandona alla guida dimenticandosi delle improbabilità fisiche il divertimento non manca. La giocabilità è buona, anche se non stellare. Il gioco è divertente, ma manca un *quid* indefinibile, forse una veste grafica più elegante o qualche imprecisione in meno nel motore 3D, che avrebbero fatto di *Jet Rider 2* un gioco significativo.

SHUB

Certe curve ricordano le gare di Bob...



In Jet Rider 2 si passa più tempo in aria che a terra.



Commento ***Jet Rider 2*** **ha dalla sua l'incredibile fisica del modello di guida, che ci permette di fare tutto ciò che in macchina o in moto probabilmente non faremo mai. I salti pazzeschi e le acrobazie in aria, nonché i cambi di traiettoria istantanei, sono divertenti da gestire da un lato, ma davvero esagerati dall'altro: a volte sembra di essere in un cartone animato... Il gioco rimane divertente, ma la grafica poco convincente a causa dei colori "da *trip*" e l'impronta a metà tra il cartoonesco e il serio risultano un po' fastidiose.**

Pro...

- *Piste molto varie*
- *Modello di guida divertente...*

Contro...

- *...ma poco plausibile*
- *Grafica che non convince*

La Pagella...

Grafica	**77**
Sonoro	**78**
Giocabilità	**83**
Longevità	**85**
Originalità	**78**

79

Titolo	**Jet Rider 2**
Casa	**Scee**
Versione	**Europea**
N° Giocatori	**1-2**
Genere	**Racing**

Winning Eleven 3

Tra tutte le software house giapponesi, Konami è senza dubbio quella che ha ottenuto i migliori risultati nella produzione di simulazioni calcistiche per console; nel corso degli ultimi anni infatti, la casa nipponica è riuscita a sfornare una serie di titoli di ottima qualità, in grado di unire una realizzazione tecnica pregevole a una struttura di gioco che riproduceva con fedeltà e accuratezza quasi tutte le caratteristiche di questo emozionante sport.

I programmatori giapponesi di Konami hanno cominciato a capire in che modo si sviluppa una partita di pallone, evitando di inserire trovate e giocate demenziali e assurde (alla *Holly & Benji*, tanto per interderci), e si sono concentrati maggiormente sulla struttura di gioco; il successo è stato immediato e, dall'uscita della sua prima versione per Super NES, quasi tutti i titoli della saga prodotti da Konami hanno riscosso un unanime successo di criticae di pubblico. La risposta delle case europee e americane non si è fatta attendere, anche se dobbiamo ammettere che i risultati non sono stati certo dei migliori; i vari ***Actua Soccer, Power Soccer, FIFA*** e compagnia bella infatti non sono riusciti minimamente a scalfire il predominio Konami che, con ***International Superstar Soccer 64*** per Nintendo 64 e con la serie di ***Winning Eleven*** per PlayStation, ha sottolineato, se ce ne fosse stato ulteriore bisogno, la propria superiorità nel settore.

ANCHE L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE DEGLI ARBITRI È STATA MIGLIORATA; UN FALLO DA ULTIMO UOMO OPPURE UN'ENTRATA DA DIETRO PARTICOLARMENTE VIOLENTA PORTANO QUASI SEMPRE A UN'ESPULSIONE.

Anche se la struttura di base non ha subito particolari mutamenti, bisogna sottolineare che rispetto ai precedenti episodi della serie sono state apportate alcune modifiche che hanno reso più immediato, e sotto certi punti di vista più semplice e comodo, il sistema di controllo. Le giocate a disposizione di ogni calciatore sono abbastanza classiche e, mentre in difesa si "limitano" alla corsa, all'entrata in scivolata oppure a un contrasto con la spalla, che consente in molti casi di recuperare la sfera senza commettere fallo, in attacco si hanno a disposizione un numero di azioni senza dubbio superiore. Le conclusioni in porta vengono eseguite mediante l'utilizzo di un singolo tasto con il calciatore che, a seconda della propria posizione rispetto alla palla, compie un diverso movimento; in poche parole, le rovesciate, i colpi di testa, e le girate volanti non vengono eseguite mediante complesse combinazioni di tasti, ma basta semplicemente premere il pulsante del tiro al momento giusto (ovviamente è anche meglio cercare di mandare la palla in una precisa direzione, premendo il tasto corrispondente sulla croce direzionale...) per vedere il proprio giocatore esibirsi in una conclusione a rete.

Maggiore è il numero di opzioni presenti per quanto riguarda invece i passaggi; oltre al solito alleggerimento rasoterra infatti, si possono eseguire lunghi cross oppure passaggi lanciati. Proprio questa giocata ricopre un ruolo fondamentale all'interno del gioco visto che consente, se utilizzata in maniera corretta, di sorprendere la difesa avversaria; è anche vero che non è consigliabile utlizzare il passaggio lanciato con troppa insistenza, visto che un errore di controllo o una sbagliata esecuzione del lancio (la precisione dipende anche dalle caratteristiche del calciatore che esegue la giocata) possono aprire varchi nella retroguardia e portare a facili contropiedi.

Da sottolineare inoltre che, sia nelle conclusioni in porta che nei cross, la potenza impressa al pallone è proporzionale al tempo di pressione del tasto corrispondente, ed è segnalata tramite una barra che appare nella parte bassa dello schermo. E' quindi essenziale imparare a utilizzare al meglio ogni giocata disponibile e, proprio per aiutare i videogiocatori, i programmatori hanno ben pensato di inserire un'opzione di pratica che consente di allenarsi nelle principali fasi di gioco. Oltre al *Training* è possibile prendere parte al solito torneo con le formazioni originali della J-League, sfidare uno o più amici in una normale partita oppure nella cinica lotteria dei calci di rigore. Prima di cominciare a giocare bisogna settare altri classici parametri di gioco, che comprendono la durata dell'incontro, lo stadio in cui giocare, le condizioni climatiche e altro ancora. A questo punto i giocatori scendono in campo e, possiamo ammirare i calciatori che escono dagli spogliatoi e si posizionano al centro del campo per la presentazione delle squadre,

Titolo : **WINNING ELEVEN 3**
Casa : **KONAMI**
Versione : **GIAPPONESE**
N° Giocatori: **1-4**
Genere : **SPORTIVO**

prima del calcio d'inizio. Non resta quindi che decidere gli ultimi aspetti tecnici e tattici, controllare la condizione fisica dei giocatori e prepararsi per il calcio d'inizio.

Parola al Centro

Se devo essere sincero, non ero rimasto particolarmente colpito dal precedente episodio della serie che, onestamente, mi aveva deluso soprattutto a causa di un sistema di controllo che non consentiva di costruire azioni particolarmente complesse e di altri problemi, più o meno gravi; in *Winning Eleven 3* invece alla Konami sono riusciti ad apportare diverse migliorie e, nonostante siano presenti ancora delle imperfezioni, a mio modesto parere sono stati fatti notevoli passi in avanti. Il sistema di controllo infatti è abbastanza semplice e preciso e le uniche annotazioni che si possono fare in questo campo è la mancanza di giocate spettacolari, presenti in altri titoli del genere, e il fatto che in alcune situazioni di gioco i calciatori sembrino colpiti da improvviso "letargismo" e si blocchino sul terreno di gioco per pochi decimi di secondo, comunque sufficienti a perdere il pallone (non ho trovato comodo il tasto **L1** per cambiare il controllo del giocatore, ma si tratta comunque di un'opinione personale...). La struttura di gioco è ben curata e, in generale, dobbiamo ammettere che giocare a *Winning Eleven 3* è veramente piacevole; le azioni che si possono costruire sono abbastanza realistiche, tanto che ogni singolo giocatore può studiare diverse tattiche e azioni con cui giungere a rete (personalmente preferisco i cross dal fondo e i colpi di testa, mentre altri in redazione prediligono le azioni manovrate per arrivare soli davanti al portiere, tanto per fare un esempio); è vero che esistono sempre schemi che consentono di bucare il portiere avversario con regolarità, ma la quantità di azioni disponibili è veramente elevata. Ovviamente il massimo del divertimento è offerto dalle sfide contro amici, anche perché le formazioni controllate dal computer hanno l'insopportabile tendenza a commettere un numero di errori veramente limitato e ad arrivare quasi sempre in anticipo sui cross e sui lanci lunghi, rendendo particolarmente complessa l'esecuzione di girate volanti, rovesciate e colpi di testa vari. Proprio queste giocate, tra le più spettacolari presenti nel calcio reale, sono state riproposte in maniera paricolarmente fedele dai programmatori. Se la realizzazione tecnica, almeno a prima vista, non sembra particolarmente esaltante, basta vedere alcuni movimenti dei giocatori per cambiare rapidamente idea; gli scatti, i cross, le giocate volanti sono state curate con molta attenzione, fatto evidente anche nella collisione dei poligoni. Al contrario di quanto capita nella maggior parte delle simulazioni del genere, in cui guardando un replay si possono ammirare tiri realizzati con la palla a un metro di distanza, colpi di testa eseguiti con il petto e altro ancora, in *Winning Eleven 3* ogni animazione è curata alla perfezione e, controllando il replay dopo ogni segnatura, appare evidente la precisione nelle routine di collisione; anche per questo motivo, ovviamente, può capitare di mancare clamorosamente alcune conclusioni, sbagliando il tempo dell'intervento. Non mancano però alcuni difetti anche nella realizzazione grafica. Innanzitutto l'effetto pioggia è veramente triste, uno dei peggiori che mi sia capitato di vedere in questi ultimi mesi, e poi c'è la presenza di un problema che ha caratterizzato altre produzioni Konami del genere su altre console, ovvero l'effetto "forza centrifuga"; in poche parole, quando si esegue un movimento in diagonale e un cambio di direzione, il calciatore si inclina in maniera perlomeno anomala, ricordando più il movimento di un atleta che sta affrontando una curva che quello di un giocatore di calcio. Si tratta comunque di un difetto sopportabile che, seppure non particolarmente gradevole, non toglie nulla all'ottima grafica: grafica che, ovviamente, può contare sulla presenza di diverse inquadrature tra cui selezionare la propria preferita. Merita una menzione il sonoro che può contare su musiche di discreta qualità e su effetti sonori veramente curati; i programmatori hanno infatti inserito tutti i classici cori da stadio, oltre a diverse incitazioni dedicate a ogni singolo team presente nel gioco, riuscendo così a rendere l'atmosfera ancora più realistica e spettacolare. *Winning Eleven 3* è certamente un gran bel prodotto, non esente da difetti, che comunque si colloca al primo posto tra le simulazioni calcistiche disponibili per PlayStation e che merita di essere perlomeno provato da tutti i possessori della console Sony.

END

Si ringrazia
Crazy Video
per il CD

Dopo una segnatura l'azione viene mostrata in replay da diverse angolazioni.

Le squadre stanno entrando in campo; ammirate i vostri campioni preferiti mentre si preparano a iniziare la partita.

Commento **Rispetto al precedente episodio della serie, come già detto, sono stati fatti diversi passi in avanti dal punto di vista strutturale. Il sistema di gioco è stato migliorato (e per certi versi semplificato) ed ora è possibile costruire con discreta continuità manovre di gioco più o meno complesse. Come capita in una partita di calcio vera, malgrado la solita incapacità cronica dei portieri nel trattenere il pallone, affrontando un avversario di pari abilità, non è semplice riuscire a segnare tanto che capita spesso di terminare partite con pochissimi gol sul tabellino (nella maggior parte delle simulazioni calcistiche dopo un po' di allenamento è facile che gli incontri finiscano con risultati tennistici...). Pregevole infine la realizzazione tecnica, soprattutto per quanto riguarda la qualità delle animazioni e le routine di collisione dei poligoni, veramente impeccabili, e per gli effetti sonori, che riproducono fedelmente urla e cori di un vero stadio nipponico. Konami ha ancora una volta dimostrato che la classe non è acqua e, soprattutto, che realizzare una buona simulazione calcistica su PlayStation non è poi un'impresa impossibile...**

Pro...

- *Divertente e discretamente semplice*
- *Ottime animazioni*

Contro...

- *Controllo in alcuni casi non impeccabile*
- *Ancora inferiore a **ISS64** su N64...*

La Pagella...

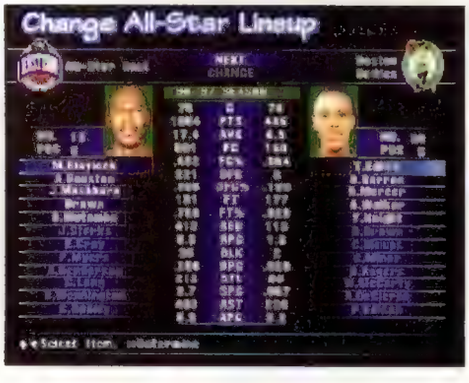
Grafica	**90**
Sonoro	**90**
Giocabilità	**91**
Longevità	**89**
Originalità	**72**

90

NBA In the Zone '98

Iniziare la recensione di un nuovo gioco di basket per PlayStation è **senza dubbio un' impresa discretamente complessa; non è facile trovare argomenti inerenti a questo sport che non siano già stati utilizzati per altre recensioni o anteprime visto che, sin dalla sua uscita, la console Sony ha sempre potuto contare su una notevole quantità di simulazioni cestistiche.**
Konami, Electronic Arts, Acclaim e la stessa Sony, infatti, hanno prodotto diversi titoli dedicati alla NBA (la lega professionistica americana), titoli in grado di accontentare qualsiasi appassionato e che, in corrispondenza dell'inizio della nuova stagione (o di eventi particolarmente importanti, come l'*All Star Game* o l'inizio dei play-off) venivano aggiornati con l'uscita di nuove edizioni, caratterizzate da diversi cambiamenti a livello tecnico e strutturale. I possessori di PlayStation possono quindi ritenersi fortunati, visto che la scelta in questo settore è particolarmente ampia (al contrario di quanto capita su altre console, dove abbiamo pochi prodotti del genere, tra l'altro realizzati in maniera scadente); chi cerca un titolo semplice e immediato, che con il basket reale ha in comune quasi esclusivamente le regole principali, può indirizzarsi verso ***NBA Jam*** e simili mentre, chi vuole una vera e propria simulazione in cui si possono utilizzare diversi schemi di gioco, sostituire giocatori e affrontare una stagione completa nel campionato americano può optare per ***Total NBA*** di Sony, ***NBA Live*** di Electronic Arts oppure ***In The Zone*** di Konami. Tra i titoli appena citati, quello che può essere considerato il migliore, se non nella realizzazione tecnica alomeno nella struttura di gioco, è a mio modesto parere il prodotto di casa Sony che, seppure non privo di alcuni piccoli difetti, riesce a replicare fedelmente buona parte delle giocate e delle azioni che si possono ammirare sui parquet dei palazzetti sportivi di mezza America. E' quindi a questo gioco che verrà paragonsato ***In The Zone '98***, ultimo nato di casa Konami; vediamo ora quali sono le peculiarità del titolo e le novità rispetto alle precedenti edizioni.

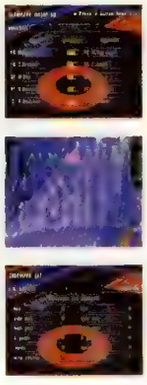
VOLETE LIBERARVI DI UNO DEI VOSTRI BROCCHI? BEH, TRANQUILLI, POTETE SCAMBIARLO CON IL VOSTRO GIOCATORE PREFERITO SENZA ALCUN PROBLEMA.



Titolo : **NBA In the Zone '98**
Casa : **Konami**
Versione : **Americana**
N° Giocatori : **1-8**
Genere : **Sportivo**

La prima novità, che comunque non stupisce più di tanto, è la presenza di tutte le 29 formazioni della NBA, oltre ai due team che partecipano all'*All Star Game*, con il roster aggiornato all'inizio della stagione in corso; questo significa che tutti i *rookie* arrivati in questa stagione sono inseriti nelle rispettive formazioni. Ovviamente, visto che negli States il mercato è aperto fino al 19 febbraio, non tutte le trattative e i cambiamenti sono riportati all'inizio del gioco (per esempio Stoudamire, appena passato a Portland, è invece a Toronto); fortunatamente, grazie a un'opzione si possono scambiare i giocatori, riuscendo così a riprodurre anche in maniera simulata le trattative e gli scambi più importanti. Peccato che, ancora una volta, quest'opzione non sia esente dal solito difetto già visto e sottolineato in molti altri titoli del genere; stiamo purtroppo parlando dell'assoluta mancanza di intelligenza artificiale che caratterizza le formazioni controllate dalla CPU e che consente di eseguire una lunga serie di "furti" legalizzati. E' infatti possibile scambiare i giocatori più scarsi che si hanno nel *roster* con veri e propri campioni, titolari nelle formazioni più forti, ottenendo quindi un doppio risultato (si rafforza la propria squadra e si indeboliscono gli avversari) e diminuendo quindi la difficoltà del gioco. Nessuna novità da segnalare invece per quanto riguarda le varianti di gioco disponibili, che consentono come sempre di prendere parte a un incontro amichevole, di affrontare la stagione completa, i soli play-off oppure *l'All Star Game*, e per le opzioni, che permettono di variare alcuni parametri di gioco. Maggiori sono le innovazioni per quanto riguarda la struttura di gioco, che può contare ora sulla presenza di un numero di schemi a disposizione veramente notevole; mediante la pressione del tasto **R2** unitamente a un altro pulsante presente sul pad, si possono infatti utilizzare schemi che prevedono movimenti del centro, di isolare un giocatore, di favorire il tiro da tre punti e molto altro ancora. A livello difensivo sono invece minori le possibilità disponibili, soprattutto perché, rispetto a quanto accade in Europa, non è possibile utilizzare una difesa a zona (anche se, onestamente, il cestista controllato dal giocatore può muoversi liberamente sul campo, senza rischiare di subire per questo un fallo tecnico); le principali opzioni

difensive consentono quindi di pressare gli avversari a tutto campo opure aspettare che questi siano arrivati in attacco prima di cominciare a difendere. Sono quindi numerose le tattiche e le tecniche ce si possono utilizzare in In *The Zone '98*, così come sono molteplici le giocate a disposizione di ogni singolo giocatore; infatti, oltre alle azioni più classiche (passaggio, tiro, saltare per prendere un rimbalzo, cercare di rubare la palla), mediante alcune semplici combinazioni di tasti si possono eseguire anche *alley-hoop*, schiacciate volanti e altre giocate altamente spettacolari. I programmatori sono inoltre riusciti a evitare uno dei classici difetti che caratterizza diversi titoli di basket (tra cui, per esempio, la versione di *In The Zone* appena prodotta per Nintendo 64) ovvero l'eccessiva facilità nel segnare in schiacciata. Nel titolo Konami infatti, le difese avversarie difendono in maniera più che adeguata e, anche utilizzando il tasto per la corsa, oppure quello che permette di eseguire *crossover* e finte di vario genere, non è semplice trovarsi soli nei pressi del canestro; la partita non si riduce quindi a una serie infinita di uno-contro-uno, in cui, dopo aver dato la palla al giocatore più forte, basta dirigersi verso canestro per segnare, ma bisogna cercare di costruire azioni manovrate, in grado di liberare un cestista al tiro.



E' altrettanto vero che, come nel basket NBA, le schiacciate ricoprono un ruolo importante nel corso di una partita, e non è quindi rare vedere un giocatore esebirsi in una di queste spettacolari azioni.

Se non crepi in tre stagioni, che ci crepare?

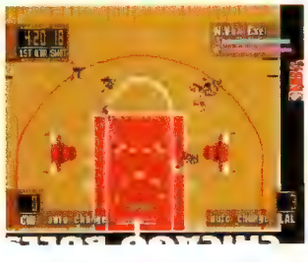
Se, come abbiamo appena visto, nella struttura di gioco sono stati fatti alcuni passi in avanti, un discorso analogo non può purtroppo essere fatto per la realizzazione tecnica, soprattutto per quanto riguarda la grafica. I giocatori infatti non sono particolarmente definiti e alcune animazioni non ci hanno convinto pienamente; i movimenti dei cestisti in alcuni casi potevano essere studiati con maggiore attenzione. Infatti se le animazioni del tiro e di alcune schiacciate sono di buona fattura, anche se non eccessivamente spettacolari, il salto e il tentativo di rubata non sono certo impeccabili (la traiettoria della palla a volte non è particolarmente convincente). Le diverse visuali presenti conferiscono un look particolarmente televisivo anche se, come sempre, alcune inquadrature non consentono di avere una perfetta visione del campo e della posizione dei giocatori; di fattura apprezzabile anche i vari campi presenti, fedeli riproduzioni dei palazzetti originali. Nulla di particolarmente innovativo da segnalare invece per quanto riguarda gli effetti sonori, che riproducono i classici rumori di fondo udibili in tutti i palazzetti americani. I principali problemi di *In The Zone '98* riguardano quindi fondamentalmente la realizzazione tecnica, che comunque rimane di discreta fattura, mentre i programmatori sono riusciti ad apportare delle modifiche che hanno giovato alla struttura di gioco. Ora infatti non è più sufficiente lanciarsi in azioni solitarie per segnare, ma è necessario costruire azioni manovrate; peccato solo che rubare la palla agli avversari sia un'impresa non troppo ardua, fatto che rende abbastanza facile ottenere un discreto vantaggio, e che, in alcuni casi, i cestisti controllati dalla console raddoppino senza particolare logica, permettendo di passare tranquillamente a un giocatore smarcato. *Total NBA '97* rimane ancora leggermente superiore, soprattutto per quanto riguarda la definizione grafica e la qualità delle animazioni, ma se state cercando un titolo che può contare su una struttura di gioco solida e su una discreta realizzazione tecnica, potete tranquillamente prendere in considerazione il titolo Konami.

END

Si ringrazia
You Too
per il CD

Nella parte a sinistra dello schermo potete vedere un box in cui sono segnalare le diverse opzioni offensive a vostra disposizione.

Il simpatico (?) Rodman è come sempre riconoscibile dalla sua colorita e insolita capigliatura.



Commento **Anche se *Total NBA* rimane un titolo superiore, *In The Zone '98* può contare su una struttura di gioco di buon livello; rispetto all'edizione precedente, in cui si potevano concludere la maggior parte delle azioni con una schiacciata, in questa nuova versione è necessario costruire azioni manovrate se si vuole sperare di portare a termine in maniera vittoriosa una partita. A livello tecnico invece bisogna segnalare alcuni difetti a livello grafico, soprattutto per quanto riguarda la qualità di alcune animazioni, non propriamente impeccabili, e il sonoro che non si distacca molto dai canoni del genere (soliti effetti sonori da palazzetto). Un buon titolo, divertente e ben strutturato, che gli amanti di questo sport potrebbero prendere in considerazione, anche se, in previsione della prossima uscita della versione '98 di *Total NBA*, è consigliabile attendere il lancio del titolo Sony.**

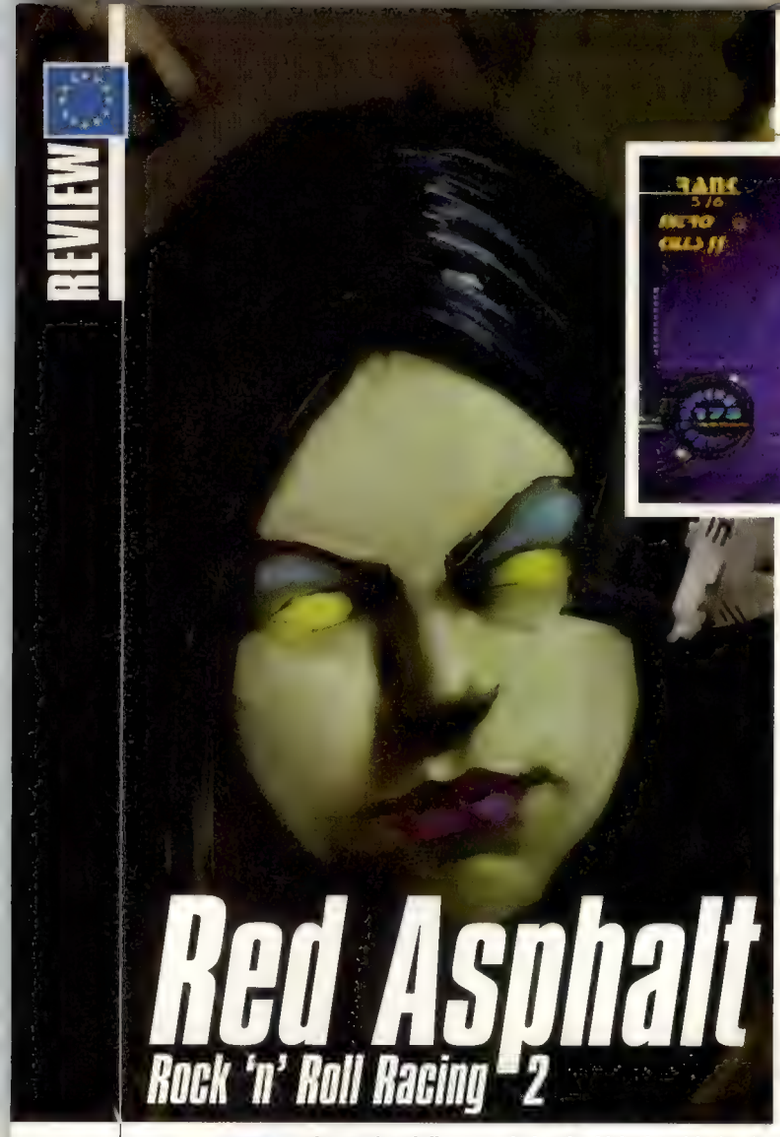
Pro...
- *Struttura di gioco convincente*
- *Intelligenza artificiale discreta*

Contro...
- *Grafica non impeccabile*
- *Modalità scambi demenziale*

La Pagella...

Grafica	**82**
Sonoro	**85**
Giocabilità	**88**
Longevità	**87**
Originalità	**70**

83



Red Asphalt

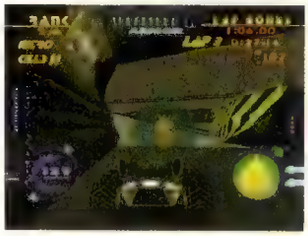
Rock 'n' Roll Racing 2

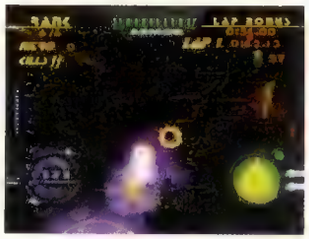
A livello meramente estetico Red Asphalt non è niente male...

Anche se alcuni di voi non se ne ricordano, *Rock 'n' Roll Racing* è un titolo che anni or sono riscosse un buon successo di pubblico su SuperNES e MegaDrives. Si trattava sostanzialmente di un gioco di corsa caratterizzato dalla presenza di tracciati in 3D isometrico e da una serie di bolidi particolari. Molte cose sono cambiate da quei giorni ed è lecito chiedersi se ci sia ancora posto per dei semplici "giochini"... Forse stiamo esagerando ma, fin dalle prime battute, *Rock 'n' Roll Racing 2* sbatte sotto gli occhi del povero videoutente le solite situazioni e trovate conosciute da anni. Nei panni di un pilota il vostro compito è quello di solcare strade e circuiti impestati dal solito nugolo di corridoi della domenica armati, per l'occasione, di missili, cannoni al plasma, razzi e una serie di altri gadget in grado di far schizzare alle stelle la vostra polizza auto. Dovrete quindi affrontare una serie di gare dove tutto è permesso e dove, tanto per cambiare, la violenza sembra essere la principale attrattiva. In fondo perché dovremmo limitarci a tamponare i nemici, rovinando la carrozzeria del nostro bolide, quando è possibile ottenere risultati ancora più devastanti facendo uso di un vasto arsenale di armi? In pratica si corre cercando di arrivare sani e salvi alla fine del tracciato eliminando nemici e facendo attenzione a non farsi fare la pelle. Tutto qui? No, ovviamente. Infatti il gioco non consiste solo nell'uccidere gli avversari per il semplice gusto di dispensare un po' di morte, bensì si tratta di eliminare gli altri contendenti per riuscire a far carriera e progredire nelle varie leghe. Capita la differenza? No? Beh, in effetti... Comunque, sappiate che durante le varie corse vi verrà data la possibilità di recuperare tre diversi tipi di bonus: soldi, *chaos point* e punti-esperienza. Potrete spendere i punti-esperienza per rendere il vostro personaggio più forte (aumentando così le vostre prestazioni in pista), il vil denaro vi consentirà di acquistare macchine sempre più potenti e lussuose, mentr, quando avrete raccolto abbastanza *chaos point* sarete liberi di spostarvi in un'altra lega dove potrete affrontare sei nuovi tracciati. Ovviamente il gioco include un sacco di extra: motori, macchine e *gadget*... Secondo logica, una tale struttura e un così vasto arsenale di armi sarebbero di fatto sprecati, incompleti se il titolo non presentasse anche qualche essere, qualche avversario particolarmente cattivo (leggi boss), con il quale scontrarsi alla fine dei vari *stage*. Dando un'occhiata ci accorgiamo, in effetti, che ogni percorso risulta caratterizzato, oltre che da un propria ambientazione, anche da un particolare boss che, una volta giunti in dirittura d'arrivo, cercherà di ridurci come una frittella. Come ovvio i boss si dimostrano avversari piuttosto in gamba, superiori alla media dei nemici presenti durante il gioco. Fin qui è tutto normale: ciò che invece non quadra è che in *R'n'RR 2* i vari boss di fine livello sono fin troppo potenti. In alcuni casi avrete giusto il tempo su intravederli su schermo dopo di che, al loro primo assalto, potrete dire addio alla partita. Fortunatamente le cose vanno meglio se si prende in considerazione l'aspetto meramente tecnico del gioco. I difetti maggiori si annidano infatti nella struttura del prodotto e, purtroppo, si tratta di inconvenienti non trascurabili che, di fatto, rendono l'aspetto cosmetico un fattore meramente accessorio. Nonostante la velocità dello *scrolling* sia buona, i tracciati presentano una serie di curve "a sorpresa" che compaiono lungo le piste ogni volta in un punto diverso. Questa trovata non è di per sé malvagia, anzi; il problema è che a) queste cure sono troppo frequenti e b) la massiccia presenza di tornanti molto secchi rende praticamente inutile il sistema di puntamento. Già perché prima di far fuoco contro un avversario e avere la possibilità di colpirlo, dovrete riuscire a inquadrarlo. Il problema è che nel 90% dei casi, proprio quando vi state apprestando a far fuoco, il pischello che avete davanti curverà per seguire la pista e voi dovrete rifare tutto da capo. Snervante...

SHOGUN

Il sistema di puntamento presenta serie lacune.





Titolo : **R'n'RR. 2: Red Asphalt**
Casa : **Interplay**
Versione : **Europea**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Racing**

Commento **Macchine, corse e un po' di sana e genuina distruzione costituiscono solitamente un mix capace di regalare ore e ore di divertimento. Purtroppo con questo *Red Asphalt* la magia dei centauri della strada, dei vendicatori e dei condottieri alla *Mad Max* sembra essersi interotta e così quello che ci troviamo di fronte è un prodotto poco intrigante e piuttosto debole per quanto riguarda la giocabilità e la longevità a lungo termine. Graficamente non è male, ma ai nostri giorni ci vuole molto di più.**

Pro...

- *Tecnicamente buono*
- *Ambientazioni accattivanti*

Contro...

- *Monotono*
- *Alcuni boss sono troppo potenti*

La Pagella...

Grafica	**72**
Sonoro	**67**
Giocabilità	**62**
Longevità	**63**
Originalità	**45**

64

COMMAND & CONQUER
RED ALERT
30 NUOVI ELEMENTI CHIAVE DI GIOCO RISPETTO A COMMAND & CONQUER.
40 MISSIONI, SEQUENZE COMPLETE, METRAGGIO VIDEO DAL VIVO.
COMPATIBILITA' CON MOUSE E POSSIBILITA' DI COLLEGAMENTO A DUE GIOCATORI.
GRAFICA COMPLETAMENTE RIDISEGNATA.
Westwood studios
Distribuito da: Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.
www.playstation.it
PlayStation

R-Types

SONO PASSATI PARECCHI ANNI DALL'USCITA DI R-TYPE*... E SI VEDE!*

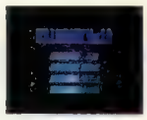
La *software house* Irem raggiunse diversi anni fa una discreta notorietà nel campo dei videogiochi, in particolare grazie alla pubblicazione di un fortunatissimo *coin-op*, *R-Type*, e del suo seguito, *R-Type 2*. Tali titoli, in virtù della realizzazione tecnica particolarmente brillante (per l'epoca) e di alcune trovate assai originali, rappresentarono per un lungo periodo il termine di paragone nel campo degli sparatutto.
Il primo dei due, infatti, introdusse un sistema di armamento progressivo che non aveva precedenti: non solo era possibile potenziare il volume di fuoco della propria navetta raccogliendo dei *bonus*, ma si poteva anche sganciare dallo *sprite* principale la sonda su cui erano alloggiate le armi e inviarla a "ripulire" le parti più pericolose dello schermo. *R-Type 2*, invece, mantenendo il bagaglio di innovazioni del suo predecessore, si segnalò per l'impressionante veste grafica: le raffinatezze tecniche che presentava (effetti di trasparenza nel livello subacqueo, *sprite* giganteschi), difficilmente si riscontravano in altri titoli dell'epoca. Nonostante questi successi, dopo alcuni anni, Irem fu costretta a chiudere. Nello scorso aprile, però, ad Ishikawa, in Giappone, una nuova azienda ha aperto i battenti con il nome di Irem Software Engineering e l'intento di svolgere circa la stessa attività della defunta Irem. In aggiunta a *hardware* e *software* per *coin-op*, ISE ha cominciato però a sviluppare anche *software* per console. E il primo titolo a veder la luce non poteva che essere una raccolta grazie alla quale rinnovare su PlayStation la gloria dei suddetti *shooters*. Il nome di tale raccolta è ***R-Types***. Essa comprende sia la prima che la seconda versione del *coin-op*, un demo in FMV del nuovo ***R-Type Delta*** (del quale sono disponibili informazioni nell'apposito box) e una specie di biblioteca in cui trovare un'abbondante documentazione sul gioco.

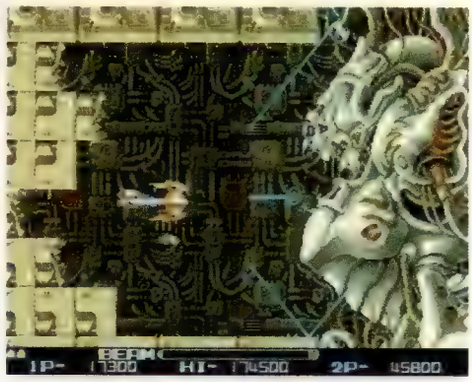
ECCO L'INCUBO DELLE VECCHIE GENERAZIONI DI VIDEOGIOCATORI...

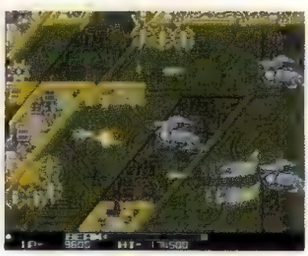
Titolo : R-TYPES
Casa : IREM
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1-2
Genere : SPARATUTTO

[redacted]

Una volta inserito il CD nella console, parte un lungo FMV introduttivo al termine del quale si accede al menù principale. A questo punto si può scegliere tra varie possibilità: selezionando *Options* sarà possibile settare i vari livelli di difficoltà (due per la prima versione del gioco e quattro per la seconda), il numero di navette di riserva, la configurazione dei tasti, le modalità di salvataggio su *memory card* e amenità simili. Molto curiosa è la presenza di un'opzione che consente di simulare i rallentamenti che affliggevano i *coin-op* originali quando, ad esempio, il processore andava in crisi per i troppi *sprite* presenti contemporaneamente sullo schermo. Selezionando *R'S Library* si passa a una sorta di enciclopedia multimediale attraverso la quale conoscere tutto su ***R-Type***: se in *Genealogy* ci vengono proposte le varie evoluzioni del nostro mezzo da combattimento con modelli in 3D e annesse caratteristiche tecniche, nella sezione *History* veniamo accolti da dettagliate informazioni sulla trama intorno alla quale si svolgono le vicende del nostro R-9. In *Data* infine è possibile analizzare uno ad uno



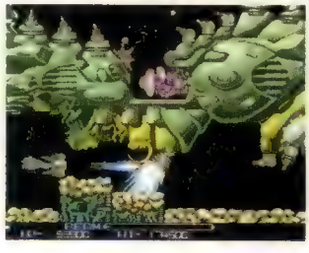


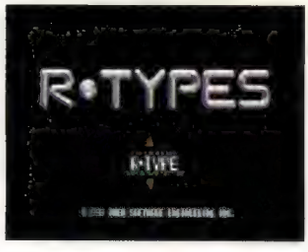


tutti i nemici che ci troveremo ad affrontare durante i due giochi. L'idea della *Library* è abbastanza simpatica e ben realizzata. Il problema è che il testo è completamente in giapponese e, dopo qualche minuto speso a esaminare le varie foto ed i modelli tridimensionali, è inevitabile annoiarsi e passare subito a caricare i giochi veri e propri.

[redacted]

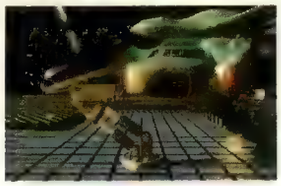
R-Type, nella sua versione da sala giochi, era uno *shoot'em up* a scorrimento orizzontale strutturato su otto livelli alla fine di ognuno dei quali ci si trovava ad affrontare il classico boss. All'inizio la nostra navicella era dotata di una singola bocca da fuoco che poteva essere notevolmente potenziata distruggendo alcuni nemici e raccogliendo i bonus che rilasciavano. Fino a qui si potrebbe dire che non c'era nessuna novità rispetto a decine di altri giochi dello stesso genere. Ma, come accennato in precedenza, la vera innovazione, che fu poi l'elemento artefice del successo di tale titolo, era costituita dalla presenza di una sonda, posizionabile sia davanti che dietro alla navetta, che poteva

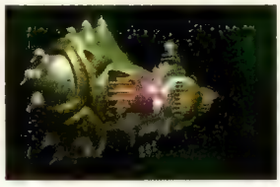




R-TYPE DELTA

Sul CD di ***R-Types*** è anche presente un FMV di presentazione di ***R-Type Delta***. L'uscita di tale titolo è prevista per la prossima estate in Giappone. Da quanto è possibile vedere nel demo il gioco ricorda molto da vicino come realizzazione grafica e come stile di gioco l'ottimo ***Einhander***. Sia i nemici che i fondali sono realizzati completamente in 3D e l'effetto finale, almeno a livello cosmetico, pare davvero spettacolare, con effetti di luce e rotazioni della telecamera virtuale del tutto impressionanti. A questo punto non ci resta che sperare in una realizzazione finale all'altezza delle premesse, che confermi il risveglio in atto nel settore degli *shooters* per PlayStation.





essere sganciata in qualsiasi momento per risolvere alcune intricate situazioni di combattimento. Ciò introduceva un elemento di pianificazione strategica nell'affrontare i vari livelli: in alcuni casi era meglio usare il *pod* come ariete per sfondare dei muri, in altri era più utile servirsene per coprirsi le spalle, in altri ancora la soluzione migliore era quella di proiettarlo direttamente addosso al boss di turno.

Il seguito di ***R-Type*** giunse alcuni anni dopo e, in questo caso, i programmatori preferirono conservare la vecchia struttura di gioco, concentrando i propri sforzi più sulla realizzazione tecnica e sull'aspetto grafico, limitando le innovazioni ad alcune nuove armi e, naturalmente, a nuovi nemici.

Ora, bisogna dire che la versione PlayStation dei due *games* è una fedelissima riproduzione degli originali da sala giochi. Di certo non si può considerare esattamente uno sforzo immane di programmazione il trasporto del codice di un *coin-op* di dieci anni fa sulla macchina Sony, ma andrebbe comunque apprezzato lo sforzo del team Irem che, a differenza di ciò che ha fatto Namco con i suoi vari ***Museum***, ha riscritto completamente i giochi adattandoli alla risoluzione e alle caratteristiche di uno schermo da casa. I nostalgici e coloro che hanno amato in *coin-op* originale non rimarranno dunque delusi da questa conversione *arcade perfect* e potranno riprovare, con un senso di deja-vu, tutte le emozioni degli sparatutto *old-style*: la giocabilità è assicurata da un'azione frenetica in ogni momento e la curiosità di vedere come saranno i nemici successivi o il seguente livello tiene vivo l'interesse a continuare fino alla fine. La longevità è in parte minata dalla presenza di *continue* infiniti e dalla possibilità di salvare la propria posizione di gioco in modo di non dover ricominciare ogni volta dal primo livello; la difficoltà è comunque molto alta (a volte addirittura frustrante) e non dovrebbe essere molto agevole concludere i due giochi in un paio di pomeriggi come succede per quasi tutti gli sparatutto.

Rispetto ai *coin-op* originali, sono pochissimi i cambiamenti individuabili nella versione da casa: pare che Irem abbia espressamente cercato di limitare al minimo qualsiasi tipo di innovazione al fine di conservare in toto lo spirito originale dei due titoli. Le uniche novità sono costituite da un diverso sistema di comandi (ora si usano tre tasti: uno per lo sparo singolo, uno per la raffica e l'ultimo per il colpo a precarica), dalla possibilità di scegliere la presenza o meno di un leggero *scrolling* verticale e dall'opzione di attivazione delle vibrazioni per i possessori del nuovo *controller Dual Shock*. A proposito di quest'ultimo, bisogna dire che la presenza delle vibrazioni è veramente cosa di poco conto (si avverte solo qualche tiepido tremolio quando la vostra navetta viene distrutta o quando attivate lo sparo a precarica e poco altro). Quindi se già possedete tale periferica, tanto meglio per voi; se non la possedete, vi sconsiglio vivamente di comprarla solo per giocare a ***R-Types***. Una cosa che mi ha lasciato alquanto perplesso è che con la vecchia versione del joypad vibrante le vibrazioni siano completamente assenti. Spero solo che questo non sia indice di una decisione da parte di Sony di abbandonare completamente lo sviluppo di software che supporti il vecchio *controller* a favore del *Dual Shock* (con grande gioia di tutti quelli che si sono comprati il primo...).

Vale la pena?

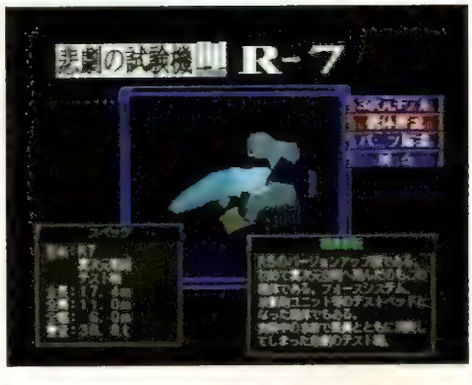
È sempre difficile giudicare oggettivamente una raccolta di vecchi videogiochi, come può essere considerato anche questo ***R-Types***: se da una parte un giudizio espresso con i parametri dell'attuale panorama videoludico potrebbe sembrare impietoso davanti a vere e proprie pietre miliari della storia del divertimento elettronico, dall'altra bisogna anche considerare che non tutti i videogiocatori sono dei nostalgici alla ricerca di quella chimera chiamata giocabilità che ritengono completamente assente dalla produzione odierna di *videogames* ed esclusivo appannaggio dei vecchi titoli. Volendo assumere una posizione il più possibile imparziale, non si può certamente affermare che in questo caso ci si trovi di fronte a una cattiva realizzazione. Lo sforzo dei programmatori al fine di creare un buon prodotto è evidente: i due giochi sono stati completamente riscritti al fine di ottenere un migliore risultato e la presenza della *Library* denota un certo impegno nel tentativo di arricchire il titolo. Ma in fin dei conti il CD contiene due giochi, certamente divertenti, ma anche parecchio datati e troppo simili tra di loro, che non possono reggere assolutamente il confronto con titoli odierni del calibro di *Einhander* o *Ray Storm*. Ritengo quindi scontato consigliare ***R-Types*** agli appartenenti alla categoria dei nostalgici (è come avere in casa i due *coin-op* originali), mentre, a coloro che hanno comprato PlayStation per divertirsi con giochi da PlayStation, suggerirei quantomeno di attendere l'uscita dell'imminente *R-Type Delta*.

NOTEVOLI, PER L'EPOCA IN CUI IL GIOCO USCÌ, GLI EFFETTI DI TRASPARENZA DELL'ACQUA DI R-TYPE 2.

NELLA SEZIONE LIBRARY È POSSIBILE AMMIRARE I MODELLI TRIDIMENSIONALI DEI VOSTRI MEZZI.

IGOR

SI RINGRAZIA
GAME START
PER IL CD



Commento **Le uscite degli ultimi mesi sembrano smentire l'apparente idiosincrasia tra PlayStation e *shoot'em up*. Dopo lo stupendo *Einhander* ecco un titolo che potremmo considerare quantomeno glorioso. Con *R-Types* vi ritroverete in casa due *coin-op* che hanno fatto la storia dei videogiochi. Il problema però è proprio questo: se vi interessa poter mettere le mani su quelli che, a loro modo, sono entrati a far parte della categoria dei *games* di culto, allora questo è il titolo per voi. Se invece cercate effetti speciali o comunque qualcosa con cui stupire gli amici... beh, allora è meglio che lasciate perdere questo gioco.**

Pro...

- *Arcade perfect*
- *Azione frenetica*

Contro...

- *Longevità limitata*
- *A volte frustrante*

La pagella...

Grafica : **76**
Sonoro : **58**
Giocabilità : **82**
Longevità : **64**
Originalità : **72**

78

Bushido Blade

Il *bushido* è un insieme di precetti che nel paese del Sol Levante indicava la via del guerriero, un codice di onore seguito dai samurai giapponesi. *Blade* invece indica, ehm... la spada, un'arma da taglio. Mettete questi due termini insieme e vi troverete di fronte a un *beat 'em up* che, una volta tanto, affronta l'argomento in maniera estremamente serie, forse fin troppo...

Come struttura e approccio seguiamo i canoni dei picchiaduro, ma il sistema di combattimento e la dinamica dei vari scontri sono estremamente realistici. I vari colpi vanno infatti portati con estrema cautela, pianificando bene le proprie mosse. Non si tratta di un titolo *arcade* e per questo motivo ***Bushido Blade*** potrebbe apparire a molti amanti del genere come un prodotto estremamente lento e poco intrigante. Sei sono i lottatori tra i quali ci sarà dato di scegliere il nostro paladino, così come otto saranno le armi presenti nel gioco. Ognuna di esse permette di eseguire differenti attacchi e mosse speciali per un totale di circa 350 diversi colpi. Come in molti *beat 'em up* anche ***Bushido Blade*** offre al giocatore la possibilità di intraprendere un torneo, di sfidare un avversario umano o ancora di allenarsi contro una serie di ninja. Durante i combattimenti sarà inoltre possibile variare l'inquadratura di gioco passando dalla classica visuale "esterna" a una modalità in soggettiva. Si tratta di un'opzione di sicuro effetto: sfortunatamente bisogna anche rilevare come questo tipo di inquadratura risulti estremamente difficile da padroneggiare. A differenza di molti altri *beat 'em up* vincere in ***Bushido Blade*** non è tutto, bisogna anche farlo con un certo stile, con classe ma, soprattutto, non bisogna infrangere il codice d'onore dei samurai. Certe azioni quindi come, ad esempio, colpire l'avversario mentre sta parlando oppure mentre vi mostra la schiena, non solo non sono corrette, ma non vi consentiranno neanche di proseguire nel gioco. Una delle caratteristiche più interessanti di ***BB***, oltre al suo approccio estremamente simulativo al genere è dato dalle varie ambientazioni di gioco. Queste non saranno costituite da semplici fondali in due dimensioni ma da veri e propri *background* nei quali il giocatore sarà libero di spostarsi a proprio piacimento. Otto sono le aree di gioco nelle quali potrete battagliare e ognuna di esse presenterà una propria fauna e vari elementi caratteristici. Saranno presenti dislivelli, alberi, lapidi e fiumi. Potrete nascondervi dietro a vari oggetti per sfuggire ai colpi del vostro avversario oppure sfruttarli per bloccare i suoi fendenti: potrete inoltre interagire con elementi del fondale abbattendo, per esempio le canne di bambù o ancora raccogliendo della terra per tirarla in faccia al nemico che si è fatto un po' troppo vicino. A questo punto qualcuno potrebbe obiettare che i veri guerrieri, oltre ad avere varie tecniche di combattimento, impugnano le armi in maniera differente a seconda del tipo di attacco che intendono portare. E' vero e la stessa cosa accade in ***BB***. Anche qui potrete variare l'impugnatura della vostra arma tramite la pressione dei tasti dorsali del pad, il che vi consentirà di passare da una posizione prevalentemente difensiva a una più aggressiva fino ad arrivare alla carica vera e propria.

Ovviamente, a seconda della posizione tenuta, i vari colpi varieranno sia in potenza che in rapidità: maggiore sarà la forza impiegata più a lungo rimarrete scoperti in caso di un colpo a vuoto e, visto che nel gioco basta anche un singolo colpo per essere messi k.o., direi che la cosa merita un'attenzione particolare. Già ragazzi, in ***BB*** è sufficiente anche un singolo colpo per essere sconfitti. Così come nella realtà, anche nel titolo Square un fendente portato alla testa risulta di fatto mortale e se questo colpo va a segno come primo... beh, la partita tende a durare un po' poco. Per quel che riguarda gli altri colpi, questi avranno effetto sul personaggio diminuendo di fatto le capacità di movimento e di attacco e rendendo più difficile evitare l'assalto dell'avversario. In alcuni casi potrebbe capitarvi addirittura di combattere in ginocchio, ma non disperate: anche in questi casi sarà sempre possibile sfruttare un attimo di distrazione, una debolezza del vostro rivale per eliminarlo con un colpo preciso. Per quel che riguarda la realizzazione tecnica, la caratteristica saliente di ***BB*** è data sicuramente dalle animazioni dei personaggi. Questi, oltre a spostarsi in maniera estremamente convincente all'interno delle varie locazioni, sono caratterizzati da un vastissimo repertorio di colpi e movimenti assortiti che, di fatto, vanno ad abbracciare qualsiasi situazione possibile. Per il resto bisogna sottolineare come sia i vari lottatori e i fondali presentino un numero tutto sommato limitato di poligoni e delle *texture* abbastanza sgranate, dando così al titolo un aspetto un po' troppo grezzo in certi frangenti.

LE ANIMAZIONI DEI PERSONAGGI DI BUSHIDO BLADE SONO RICCHE DI FRAMES. SFORTUNATAMENTE IL NUMERO DI POLIGONI IMPIEGATO NON TIENE TESTA ALLA RECENTI PRODUZIONI PER PLAYSTATION.

Titolo : **BUSHIDO BLADE**
Casa : **SCEE**
Versione : **EUROPEA**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **AZIONE/PICCHIADURO**

SHOGUN

Commento **Questa versione europea di *Bushido Blade* non si discosta più di tanto dalla sua controparte giapponese, uscita quasi un anno fa. La struttura e la meccanica di gioco sono inalterate e lo stesso può dirsi per l'aspetto grafico. A parte una velocità leggermente inferiore, la versione PAL è una fedele fotocopia dell'originale con lo svantaggio però di essere uscita molto più tardi (ovviamente). Questo fa sì che lottatori e fondali risultino privi di quella definizione che caratterizza i titoli odierni e il punteggio globale non può che risentirne. *Bushido Blade* rimane comunque un titolo estremamente avvincente, diverso dai "soliti" picchiaduro attualmente in commercio; sfortunatamente il tempo passa per tutti...**

PRO...
- *Struttura innovativa*
- *Estremamente realistico...*

CONTRO...
- *...forse troppo*
- *A tratti eccessivamente lento*

LA PAGELLA...

Grafica : **80**
Sonoro : **80**
Giocabilità : **88**
Longevità : **86**
Originalità : **89**

86

Area Nord
Angolo via Cellini, 2
20129 Milano
Infotel (02)5514246
Fax (02)54103805

MAGEXA

VIDEOGAMES & ACCESSORY

Area Sud
4° tr. Limitone arzano,38/e
80144 Napoli
Infotel (081)5736930
Fax (081)5737003

SONY PlayStation · NINTENDO64 · SEGA SATURN · ACTION SET MAGEXA

NEGOZI CONVENZIONATI MAGEXA TEAM GAMES

LOMBARDIA - MILANO CITTA' E PROVINCIA
-CRAZY GAMES SALOON: C/so XXII Marzo, 9 Milano T 167/273992

CAMPANIA - NAPOLI CITTA'
-GIOCAMONDO: via Maddalena, 26 Napoli T 081/5547087
-GIOCAMONDO: via Duomo, 290/G Napoli T 081/5547087
-L'ALTROMONDO 1: v. Sopramuro, 82 Napoli (fronte Circumvesuviana) T 081/269319
-L' ALTROMONDO 2: via Padre E. Gaetano,37 Napoli T 081/7544112
-PUNTO GIOCO: via del Cassano, 163 Napoli T 081/7363006
-IL MONELLO: via Volpicella, 501 Napoli T 081/5965097

PROVINCIA di NAPOLI
-QUI QUO QUA' GAMES: via Don G. Gaudiero, 22/a Afragola NA T 081/8692358
-THE DOLL: via M. Stanzione, 164 Frattamaggiore NA T 081/5054330
-GIOCATTOLERIA MA-PA: cso Europa, 105 Villaricca NA T 081/5068498
-VIDEOMANIA: via La Rocca, 8 Nola NA T 081/5286268
-GIOCHI DEL 2000: via A. Pecchi, 107 Arzano NA T 081/5731201
-BASE PC SAT: via Naz.le delle Puglie,176/A Casoria NA T 081/5846247
-ROAN GAMES: via G. Matteotti,21 Acerra NA T 081/7316655
-TOYS & VIDEOGAMES: Via M.vo Licola Patria,46 Pozzuoli NA T 081/8042029
-VIDEOGAMES PUGLIESE: C/so Umberto, 146 Monte di Procida NA T 081/8681103
-IL REGALONE: Via F. D' Aragona, 16 Somma Vesuviana NA T 081/5736818
-PEG COMPUTER: Via Pacinotti, 31 Casavatore NA T 081/7380187
-PEN' VIDEOGAMES: C/so Umberto, 59 Marano NA T 081/5862274
-PROGETTO 2000: C/so Italia,157 Piano di Sorrento NA T 081/8787369

SALERNO CITTA' E PROVINCIA
-EDEN dei BIMBI: via Posidonia, 143 Salerno T 089/757398
-L'ISOLA del TESORO: via Talamo, 13 Cava dei Tirreni SA T 089/468427
-VIDEOMUSIC CITY: Via Domodossola, 31 Battipaglia SA T 0828/300541

BENEVENTO CITTA' E PROVINCIA
-EURO BAZAR & C: via Torretta14 Benevento T 0824/314017
-EURO BAZAR & C: vl Mellusi, 30 Benevento T 0824/312856
-ALOIS GAMES: via Municipio, 1 Limatola BN T 0823/481431
-GAMBUTI GAMES: Via C.P. Telesino,61 Telese Terme BN T 0824/976544

PROVINCIA DI CASERTA
-L'AQUILONE: via Appia Antica (ad. p.zza Umberto I° - S. Maria a Vico CE T 0823/758422
-GIOCART: via Napoli, 182 Maddaloni CE T 0823/406295
-FUTURE GAMES: via Naz. Appia, 28 S. Tammaro CE T 0823/793987
-PORTOBELLO GAMES: Via Campo dei Fiori, 1 S. Marcellino CE T 081/8122735

MOLISE - CAMPOBASSO CITTA' E PROVINCIA
-VIOLA GAMES: Via Roma, 42 Campobasso T 0874/92433

BASILICATA - POTENZA CITTA' E PROVINCIA
-VIDEOGAMES PISTONE: Via Di Giulia (Centro Comm.le) PZ T 0971/444186

PUGLIA - BARI CITTA' E PROVINCIA
-GIOCAMONDO: via Amendola, 166/a Bari T 081/5547087
-ARCOBALENO GAMES: Via De Giosa, 81 Bari T 080/5247255
-E.T.S. ELETTRONICA: Via Pendio Misericordia, 42 Bisceglie BA T 080/8753758
-SCHENA GAMES: Via Egnazia, 66 Fasano BA T 080/714177
-LOPS: C/so Cavour, 15 Corato BA T 080/8724726
-PARCO dei BIMBI: Via XX Settembre, 20 Molfetta BA T 080/3974082
-SASVA SRL: Via Appia, 169 Brindisi T 0831/583000
-LA PIRAMIDE: Via Mons. G. Palma, 77/81 Ostuni BR T 0831/339348
-AUDIO & VIDEO D.J.: Via Brindisi, 207 S. Pietro Vernotico BR T 0831/671947
-FRISBY: C/so Garibaldi, 41 Foggia T 0881/709840
-BIROK GAMES: Via Marconi, 14/16 San Severo FG
-THE KING OF GAMES: Via Duca degli Abruzzi Taranto T 099/8805692
-VIDEO CLUB CRISPINO: P/zza Libertà, 11 Crispiano TA T 099/612668
-TECNOUFFICIO: P/zza Giovanni XXIII, 10 Gallipoli LE T 0833/263132
-VIDEOMANIA: V/le Dell' Università Lecce T 0832/300135

TARANTO CITTA' E PROVINCIA
-PROGETTI INFORMATICI s.r.l.: T 099/7350602

CALABRIA - COSENZA CITTA' E PROVINCIA
-FANTASY di Pacenza: via Caloprese, 117 Cosenza T 0984/37296
-FANTASY di Pacenza: via Papa Giov. XXIII Castrolibero CS T 0984/851763

SARDEGNA
CAGLIARI CITTA' E PROVINCIA
-MAGIK GAMES: Via Corsica (I Portici) Iglesias CA T 0781/31410

TUTTI I NOMI E I MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPRIETARI

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI

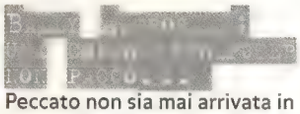
SONO APERTE LE ISCRIZIONI PER LE CONVENZIONI MAGEXA TEAM GAMES '98

MAGEXA GROUP s.r.l. - CASH & CARRY - eMail:magexa@tin.it

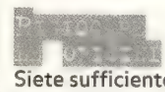
Retrogaming

I particolarissimi comandi dell'Astrocade: beh, potrete anche non crederci, ma erano discretamente comodi...

PARTE SETTIMA: IL BOOM... E IL CRASH (CONTINUA)



Peccato non sia mai arrivata in Italia. Come l'*Atari VCS*, anche il *Bally Professional Arcade* fu lanciato negli USA nel '78. Di gran lunga superiore al *VCS* dal punto di vista tecnico (processore Z80, veloce per l'epoca: 3.5 MHz! Ben 8 K di Rom e 4 K di Ram, sonoro di ottima qualità a tre canali più rumore, 4 porte joystick e due di espansione), era tuttavia carissimo, più del doppio dell'Atari, e non sfondò davvero. La Bally se la cavava a produrre giochi da bar, ma non aveva capito un tubo del mercato del divertimento casalingo: beh, forse anche nel campo del divertimento a gettone non brillava poi troppo visto che fu assorbita dalla Midway qualche anno dopo. Oggi il marchio Bally copre i diritti di una catena di palestre e negozi di materiale sportivo. Comunque, il *Professional Arcade* nell'81 era già praticamente defunto quando un gruppo di utenti, entusiasti della flessibilità del sistema, ne acquistò i diritti, rilanciandolo col nome di *Bally Computer System*: notate l'enfasi su "computer". Nel 1982/83 il nome della console fu cambiato ancora una volta in *Astrocade* (*astro* + *arcade*, cioé sala giochi). Tanto il *Videopac* era bello esteticamente, quanto l'*Astrocade* era laido. Orrendo. Il solito coloraccio finto-legno che imperava tra le console fine anni '70. Ma mai lasciarsi ingannare dalle apparenze... Come videogioco era dignitosissimo, come computer era meglio di molti altri della sua epoca; infine era dotato di un sistema di controllo innovativo e maneggevole. Sistema bizzarro davvero in tutto: le cartucce avevano le dimensioni di cassette audio, e si caricavano frontalmente tipo videoregistratore o Nintendo -8bit. E le instruzioni, incredibilmente, raccomandavano di NON spegnere la console cambiando cartuccia, cosa che farebbe friggere irrimediabilmente ogni altro sistema. Accanto alla porta di caricamento c'era un tastierino alfanumerico tipo calcolatrice scientifica: lo si utilizzava per le opzioni e per scrivere il nome in caso di record, ma anche come calcolatore in uno dei quattro programmi disponibili all'accensione (oltre a due giochi penosetti e al mitico ***Doodle/Scarabocchio***, solito soft-panzanata di fine anni '70). Ma non solo per questo, come... Ta-dah... vedremo tra poco. Comandi assurdi, ma molto maneggevoli: lo *stick* era inserito all'interno di una manopola (sembrava un telecomando da autopista!), lo sparo era un grilletto, non un pulsante, e la leva di controllo, se ruotata, fungeva da *paddle*/potenziometro per i giochi di guida o alla ***Breakout.*** Vero punto di forza dell'*Astrocade*: la cartuccia ***Basic***, relativamente potente, facile da usare e, incredibile, dotata di una presa per collegare la console a un registratore a cassette per memorizzare i programmi. Un ragazzino medio poteva sfornare il proprio *breakout*/tiro al bersaglio/ecc. in una manciata di ore, utilizzando e modificando le routine e i demo contenuti nel manuale; un programmatore più esperto poteva creare piccoli miracoli. Si avevano a disposizione solo 1800 byte, ma grazie alla struttura del ***Bally Basic***, facile per l'utente ma complesso a livello di risultati, era possibile creare giochini dignitosi; e chi programmava in linguaggio macchina riusciva a creare giochi a livello di quelli su cartuccia. Verso il 1984, la base utente dell'*Astrocade* era diventata se non enorme (pur sempre di parecchio inferiore a quelle VCS e Intellivision), comunque solida. Di fatto i giochi non erano per nulla malvagi, anzi. Come era comune all'epoca, si trattava di versioni dei successi da bar del momento, tipo ***Pac-Man*** e ***Asteroids*** (i cui diritti erano praticamente tutti di proprietà Atari, ricordate), in genere leggermente modificate per evitare problemi di *copyright*. Così ad esempio ***Solar Conqueror*** è un gioco alla ***Asteroids***, ma con alcune varianti: si spara a satelliti, missili e astronavi invece che ad asteroidi. Altri giochi, tipo ***Muncher, Galactic Invasion*** e ***The Incredible Wizard***, di diverso hanno davvero solo il nome. ***Muncher*** era ***Pac-Man***, in tutto e per tutto, musica, grafica, giocabilità. Se aveste davanti la versione ufficiale Atari VCS e quella ***Astrocade***, non degnereste quella Atari neppure di uno sguardo. Stesso discorso vale per ***Galactic Invasion***, versione coloratissima e molto vicina all'originale di ***Galaxian***. ***The Incredible Wizard*** era ***Wizard of War*** (vaporizzate mostracci alieni in un labirinto!), conversione di uno dei primi giochi da bar a due giocatori simultaneamente. Questo in realtà era l'unico gioco per cui l'*Astrocade* avesse regolarmente acquistato i diritti. Era stato programmato dallo stesso autore del gioco *arcade*, e il risultato si vedeva: audio e video praticamente indistinguibili dalla controparte a gettone. Immaginatevi l'impatto che questa console può aver avuto sui videogiocatori del '78-'84: vi assicuro che le caratteristiche tecniche del Bally allora apparivano fantascientifiche. In tanti avevamo sbavato per anni sulle riviste specializzate americane che ne parlavano, maledicendo il mercato, ahimé, non ancora globale, che privava noi europei di tale meraviglia tecnologica. Il rinnovato successo dell'*Astrocade* tra l'81 e l'84 fu dovuto, e non in piccola misura, anche alla possibilità di creare i propri giochi con relativa facilità. In pochi anni centinaia di programmi fatti in casa circolavano tra gli utenti, e alcuni avevano davvero poco da invidiare ai giochi su cartuccia professionali. Ancora oggi c'è gente che si diverte a smanettare sul tastierino alfanumerico dell'*Astrocade*, roba da tendinite acuta istantanea, vi giuro. Poco prima del crollo del mercato dei videogiochi nell'84 uscirono accessori come espansioni di memoria fino a 32 K e tastiere "vere". Incredibile, ma ci sono rivenditori specializzati in USA che le trattano ancora oggi...



Siete sufficientemente malati/giochino-dipendenti? Allora potete procurarvi un *Astrocade* dagli Stati Uniti per circa 30 dollari (più o meno cinquanta carte per una macchina usata e completa). I giochi sono sulle 10/20mila lire l'uno. Controllate i *newsgroup* specializzati (**rec.games.video.marketplace** e **rec.games.video.classic**). Bisogna però modificare la console per uscire in videocomposito, se non avete un TV multisistema: checkate le *FAQ* sulla Rete (ricordatevi infatti che le console americane funzionano secondo uno standard video, l'NTSC, diverso dal nostro, che è il PAL. Le console pre-*crash* non funzionerebbero su un televisore italiano anche se munito di presa Scart: non possedevano prese tipo monitor audio-video. Le prime console a offrire questa opzione furono il Sega Master System e il NES. Modificare le console pre-*crash* in modo da uscire in videocomposito è comunque possibile, anche se abbastanza complicato). Date un'occhiata anche a ***Brickyard*** e ***Clowns*** (***Breakout*** e ***Circus***), ancora due giochi Atari scopiazzati alla grande; e ***Bally Pinball***, un bel flipper, anch'esso nettamente meglio di quello VCS. ***Astro Battle*** è ***Space Invaders***, ma qui gli alieni atterrano comunque, mettendo fine al gioco, verso il quarto o il quinto schermo. E che gusto c'è se non si può continuare?

SIMONE "DIDIMO" BREGNI

L'Astrocade in tutta la sua... ugh, bellezza. Domanda da un milione di dollari: avreste comprato ugualmente PlayStation se la console Sony avesse avuto questo look?

Software Universe®

CONSOLES department

PUNTO VENDITA
BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CINISELLO B.- MI
Viale de Vizzi Ang. De Amicis
NUOVA APERTURA

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

GRUPPO G.R.G. srl - Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesiondia - Milano

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

PREZZI IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

Sei un rivenditore?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?

telefona 02-42.22.684!

SEGA® L.299.000
SATURN EU + TOMB RAIDER + PAD + DEMO

SEGA® L.319.000
SATURN EU + PAD + WORLD W. SOCCER + DEMO

QUI PUOI USARE VISA Cartasì

VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02-42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

CONSOLES department Point®

BRESCIA
SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA
SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B.
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano
MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37
20091 BRESSO (MI)

VENDO per Sony PlayStation: ***Tekken*** (L 25.000), ***WipEout*** (L 25.000) e ***Rayman*** (L 25.000). Sono disposto anche ad eventuali scambi con ***Resident Evil, Disurptor*** e ***Die Hard***.
Per informazioni telefonare allo 0124/85776 ore serali e chiedere di **Fabrizio**.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***V-Rally*** (L 75.000), ***Total NBA '97*** (L 70.000), ***FIFA Soccer '97*** (L 55.000). Igiochi sono praticamete nuovi.
Per informazioni telefonare allo 0434/646140 e chiedere di **Giuseppe**.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Destruction Derby 2, Doom, X2, Disruptor, Excalibur, Pandemonium, Tunnel B1, Formula 1*** a L 60.000 l'uno. Vendo inoltre monitor Philips 15" (si può utilizzare anche console NTSC) a L 250.000.
Per informazioni telefonare allo 02/95303248 ore pasti e chiedere di **Davide**.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Bio Hazard, Super Robot Wars 5, Soul Edge, Ninja Attack, Rage Racer, Tekken 2, RayMan, Soviet Strike, V-Rally, ISS Pro, The Lost World e Formula1 '97***.
Per informazioni telefonare allo 0882/374364 e chiedere di **Luca**.

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Burning Road*** (L 30.000), ***Legacy of Kain*** (L 40.000), ***Tokyo HighWay Battle*** (L 40.000), ***Actua Soccer*** (L 25.000), ***Star Gladiator*** (L 40.000). Prezzi trattabili. Annuncio valido per la sola zona di Milano e provincia.
Per informazioni telefonare allo 02/38101858 dopo le 14 e chiedere di **Luca**.

VENDO per Sony PlayStation: ***Firo & Klawd, Floating Runner, Reloaded, EarthWorm Jim , Magic Carpet, Twisted Metal, Namco Museum Vol.1, Fade to Black, Tunnel B1, Total NBA '96, X2, Cyberia, Road Rash, Adidas Power Socecr, Loaded, Cheesy, RRR, WWF, Zero Divide, Blast Chamber, Krazy Ivan. 3D Lemmings, DiscWorld, NFL GameDay, Total Eclipse, Actua Soccer, Goal Storm, Tohshinden 2, FIFA '96, Johnny BazookaTone, WarHawk, Jupiter Strike, Skeleton Warrior, Motor Toon GP 2, Pitball*** e ***Criticom***.
Per formazioni telefonare allo 0347/2516784 e chiedere di **Alexander**.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Excalibur*** (L 45.000), ***The City of the Lost Children*** (L 45.000), ***Fade to Black*** (L 35.000).
Per informazioni telefonare allo 071/7230685 ore pasti chiedere di **Corrado**.

VENDO per Sony PlayStation vari giochi in versione Pal a L 40.000 l'uno.
Per informazioni telefonare allo 049/8096960 e chiedere di **Emilio**.

VENDO giochi Pal per Sony PlayStation: ***Blood Omen, Legacy of Kain, Fade to Black, Crash Bandicoot, Topolino, MK3*** a L 30.000 l'uno.
Per informazioni telefonare allo 049/700198 e chiedere di **Giacomo**.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Rage Racer*** (Jap L 40.000), ***Total NBA '97*** (Euro L 40.000), ***Formula 1*** (Euro L 40.000), ***NHL Face Off '97*** (Usa L 40.000). Vendo inoltre volante *MadCatz* a L 60.000. Annuncio valido per la sola zona di Milano e provincia.
Per informazioni telefonare allo 02/38006299 e chiedere di **Giulio**.

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Tekken 2, Soul Edge, Rage Racer, Bushido Blade, V-Rally, WipEout 2097, Crash Bandicoot, Pandemonium, Destruction Derby 2*** e molti altri.
Per informazioni telefonare allo 0974/822080 e chiedere di **Michele**.

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***V-Rally*** (L 60.000), ***Tomb Raider*** (L 55.000), ***Command & Conquer*** (L 55.000), ***Cool Boarders*** (L 50.000), ***Total NBA '97*** (L 50.000), ***FIFA '97*** (L 45.000), ***Formula 1*** (L 45.000), ***Total NBA '96*** (L 35.000).
Per informazioni telefonare allo 050/554152 e chiedere di **Alessio**.

VENDO Sony PlayStation universale + 2 joypad + 2 *memory card* + cavo Scart + ***Formula 1 '97, Total NBA'97, WipEout 2097, Destruction Derby 2, Command & Conquer, Tekken 2, Xcom, The Deep, Soviet Strike, Goal Storm '97, Tomb Raider, RayStorm, Street Fighter Alpha 2, Crash Bandicoot***.
Tutto in blocco a L 850.000.
Per informazioni telefonare allo 080/835354 e chiedere di **Daniele**.

VENDO Sony PlayStation nuova con 2 joypad, ***Bust a Move 2***, 4 CD demo giocabili + una console Game Star Terminator '97 S-500 con 2 joypad, 1 pistola e una cartuccia con 34 giochi, il tutto a sole L 400.000.
Per informazioni telefonare allo 0585/499044 e chiedere di **Armando**.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Destruction Derby 2*** (L 60.000), ***Ridge Racer Revolution*** (L 50.000), ***StarBlade Alpha*** (L 45.000).
Per informazioni telefonare allo 071/7108926.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Tobal N°1*** (L 70.000), ***DarkStalkers*** (L 60.000), ***Chronicles of the Sword*** (L 45.000).
Per informazioni telefonare allo 015/20837 e chiedere di **Davide**.

VENDO per Sony PlayStation: ***Blam! Machinehead*** (L 30.000) e ***Soul Blade*** (L 65.000).
Oppure scambio con: ***Die Hard Trilogy, WipEout 2097*** e ***Destruction Derby*** 2. Vendo inoltre per N64: ***Mario 64*** e ***Super Mario Kart*** a L 95.000, ***Wave Race*** a L 99.000, ***Killer Instinct*** e ***Turok*** a L 110.000.
Per informazioni telefonare allo 049/790750 ore pasti e chiedere di **Federico**.

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Actua Soccer*** (Euro L 25.000), ***Rage Racer*** (Jap L 60.000), ***The Need for Speed*** (Euro L 50.000), ***Total NBA '96*** (Euro L 50.000), ***Broken Sword*** (Euro L 50.000) e molti altri.
Per informazioni telefonare allo 0874/60786 e chiedere di **Luigi**.

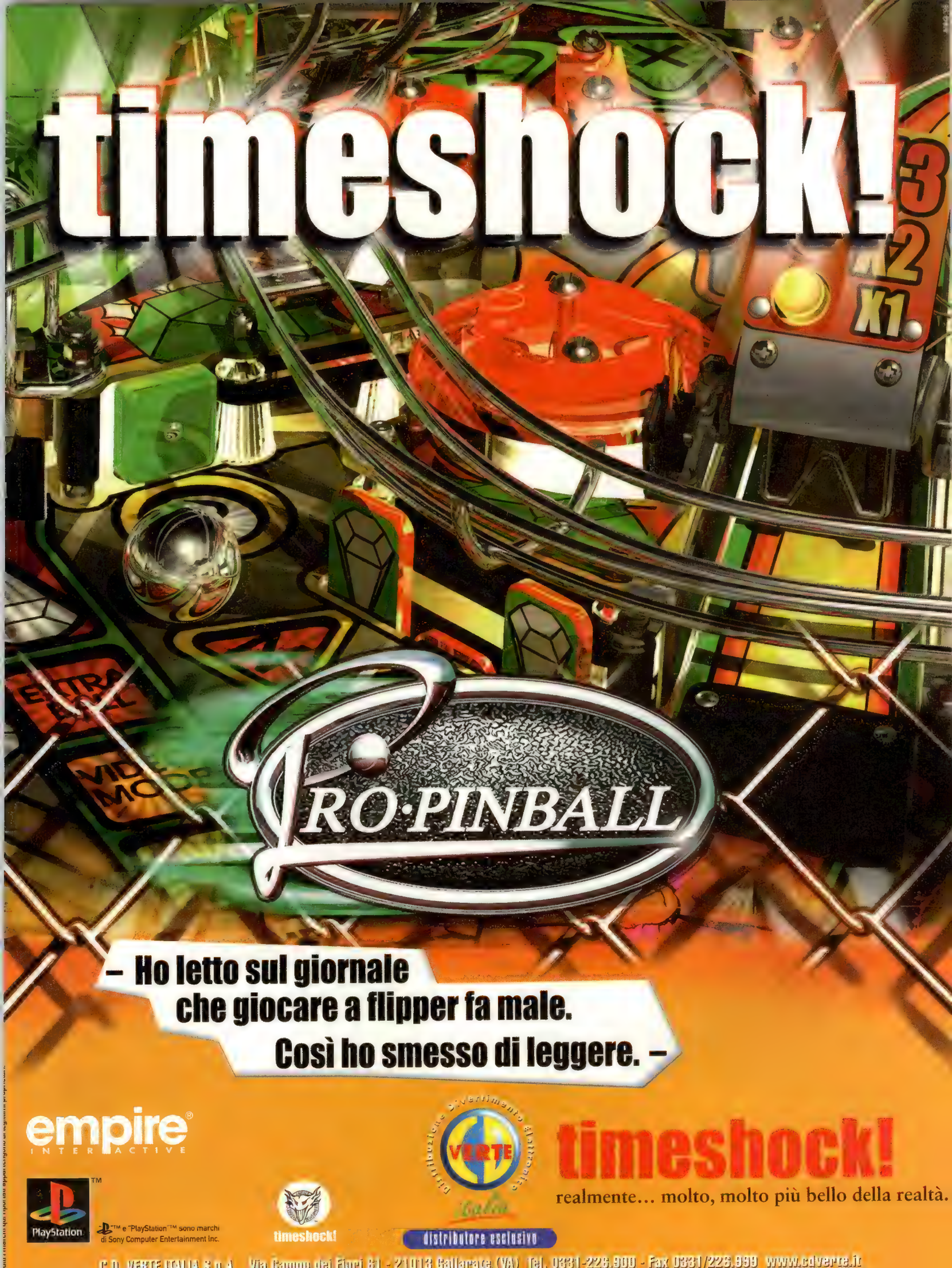
VENDO per Sony PlayStation versione Pal: ***Syndicate Wars*** (L 75.000), ***Die Hard Trilogy*** (L 70.000), ***Tomb Raider*** (L 70.000), ***Resident Evil*** (L 70.000), ***FIFA '96*** (L 35.000).
Per informazioni telefonare allo 0338/5655624 dalle 17 in poi e chiedere di **Roberto**.

VENDO/COMPRO/SCAMBIO software per Sony PlayStation, Solo titoli originali. Ho a disposizione: ***V-Rally, Soul Blade, F1, Syndicate Wars*** e molti altri. Cerco in particolare ***WipEout XL, NBA in the Zone 2*** ecc. ecc.
Per informazioni telefonare allo 0883/613562 e chiedere di **Nicola**.

SCAMBIO per Sony PlayStation: ***Vandal Hearts, Command & Conquer, Victory Boxing, Blood Omen, Excalibur, Tunnel B1*** e molti altri solo ed esclusivamente con ***WarHammer, Tomb Raider*** e ***Resident Evil***.
Per informazioni telefonare allo 0360/705597 e chiedere di **Max**.

ACQUISTO Sony PlayStation europea (possibilmente ultimo modello), max due mesi di vita, con joypad, cavi, imballi a L 200.000.
Per informazioni telefonare allo 0338/7426306 e chiedere di **David**.

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI SUPER PLAYSTATION CONSOLE NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ.


timeshock!
X2
X1
PRO·PINBALL
– Ho letto sul giornale
che giocare a flipper fa male.
Così ho smesso di leggere. –
empire
INTERACTIVE
Distribuzione Divertimento Elettronico
VERTE
Online
timeshock!
realmente... molto, molto più bello della realtà.
PlayStation
™ e "PlayStation" ™ sono marchi
di Sony Computer Entertainment Inc.
timeshock!
distributore esclusivo
C.D. VERTE ITALIA S.r.l. Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) Tel. 0331-226.900 - Fax 0331/226.999 www.calverte.it

Guida a Croc

LIVELLO 1.1

Non appena inizia il gioco, giratevi verso destra e impossessatevi del cristallo color porpora, quindi dirigete verso il pozzo. Il cristallo rosso si trova sopra la scatola nelle immediate vicinanze. Una volta che li avrete raccolti entrambi, distruggete la sommità del pozzo per avere accesso a una zona segreta nella quale, andando sempre dritto, dovreste riuscire a trovare il cristallo blu. Nella seconda sezione c'è un cristallo verde situato su una piattaforma collassabile. Nella zona successiva prestate attenzione al drago rosa: quando si ritira nella sua tana, saltateci rapidamente dentro e appiccicatevi sopra.Verrete così trasportati in un'altra locazione nascosta. Il cristallo giallo si trova in fondo alla stanza su di una scatola. Nella zona bonus dovrete rimbalzare sulla gelatina di destra per riuscire a impossessarvi della chiave della gabbia dei Gobbo.

LIVELLO 1.2

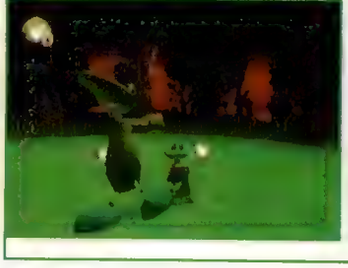
In questo schema non saltate assolutamente giù dal condotto sulla sezione in basso. Dirigetevi invece a sinistra, verso il muro dove troverete alcuni appigli. Salite: vi troverete così di fronte a una marea di cristalli sorvegliati da un Dantini che spara palle di fuoco. Il cristallo rosso si trova subito dietro di lui. Prendetelo quindi apritevi la strada attraverso il condotto sulla cima della salita. Una vota atterrati potrete trovare il cristallo giallo alla vostra destra, sopra la cassa più alta. Fate attenzione a non distruggere le casse più basse lungo il vostro tragitto altrimenti non sarete in grado di raggiungere la gemma. Il cristallo porpora si trova invece sulla cassa opposta. Una volta che vi sarete impossessati di tutte queste gemme abbandonate la zona usando la porta, quindi scendete usando i palloni. Salite i gradini e prendete il cristallo verde che si trova nel box facendo però attenzione alla scatola in modo da raggiungere la piattaforma con la chiave d'oro. Salvate il Gobbo e abbandonate l'area. Il cristallo blu si trova alla vostra destra non appena entrerete nella sezione successiva; prendetelo quindi dirigetevi verso la zona bonus cercando di raccogliere, lungo il tragitto, il maggior numero di cristalli possibili.

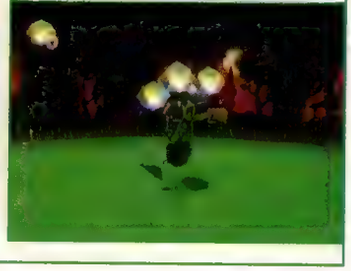
LIVELLO 1.3

Usate la piattaforma a freccia sulla destra per superare la lava e impossessarvi del cristallo rosso. Andate attraverso le due pietre facendo attenzione a non passare sul pulsante rosso che si trova fra di loro. Invece date uno sguardo oltre la roccia a sinistra dove troverete un teletrasportatore che vi porterà in una zona bonus dove potrete impossessarvi di alcuni cristalli e di due vite extra. Scendete quindi nel condotto nella sezione successiva e spingete la scatola oltre il Gobbo per salvarlo. Spingete la cassa in modo che possiate saltare sulla piattaforma di mezzo per prendere la chiave d'oro, quindi riportatela nella posizione originaria in modo da saltare sulla piattaforma semovente e impossessarvi così anche del cristallo verde. Una volta che la piattaforma ha raggiunto la sommità, saltate sulla sporgenza e aprite la porta. Arrampicatevi sulla pila di scatole per prendere il condotto, quindi evitate il verme mentre recuperate il Gobbo e il cristallo blu. Distruggete le casse mentre tornate indietro e uscite. Usate il pallone per raggiungere la porta successiva, quindi entrate nella nuova sezione. Tutto quello che dovrete fare qui sarà colpire il pulsante in modo da far scendere la piattaforma, salirci sopra e raccogliere gli ultimi due cristalli e la chiave d'argento che si trovano di fronte e dietro al gong.

LIVELLO 1.B1 – L'ANTRO DI FEEBLE

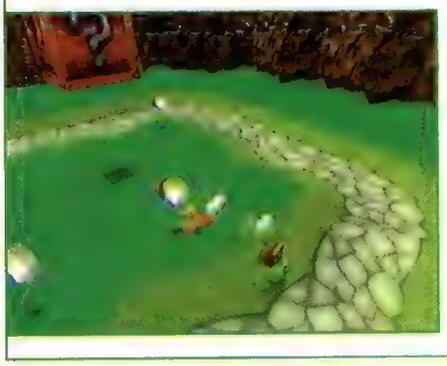
Saltate sulla piattaforma mobile e raccogliete il maggior numero di cristalli possibile (ne avrete bisogno). Anche la vita extra vi tornerà utile ma dovrete essere rapidi visto che si trova su un piano cedevole. In seguito verrete in contatto con una enorme creatura simile ad un papero. Questo strano essere anfibio si chiama Feeble e sarà il primo boss che dovrete affrontare. Evitate di farvi prendere e aspettate che vi punti quindi saltate e dategli un bel bacione sul muso con la vostra coda.
Dovrete andare a segno per tre volte dopo di che potrete sedervi e godervi un po' di meritato riposo prima di passare alla sezione successiva.



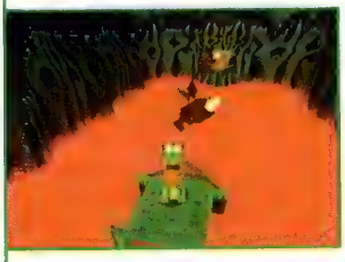


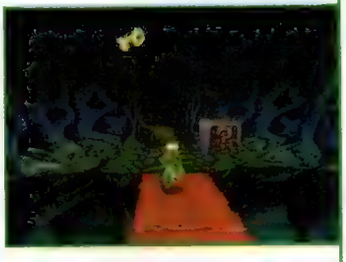
LIVELLO 1.4

In questo schema c'è un cristallo rosso dritto davanti a voi. Prendetelo, quindi saltate sulla scatola per impossessarvi della chiave d'oro. Arrampicatevi sulla faccia di pietra e aprite la porta. Il cristallo verde si trova in un box vicino all'entrata. Nella sezione successiva troverete un sentiero rosso: dovrete attraversarlo a tutta manetta perché le varie mattonelle si dissolveranno non appena ci salirete sopra. Una volta che lo avrete sorpassato vi troverete di fronte a un'altra piattaforma mobile che dovrete usare per superare il blocco. Saltate sulla scatola a sinistra per trovare il cristallo blu. Nella sezione successiva procedete dritti e raccogliete il cristallo giallo. Impossessatevi del maggior numero di oggetti possibile quindi entrate nella porta. Usate la chiave d'oro per aprire la porta che conduce al cristallo porpora quindi dirigetevi nella zona bonus. Qui dovrete distruggere le casse e correre, ma fate attenzione. Infatti se cadrete nel buco non avrete alcuna possibilità di ritornare indietro per aprire i forzieri rimanenti. Occhio!

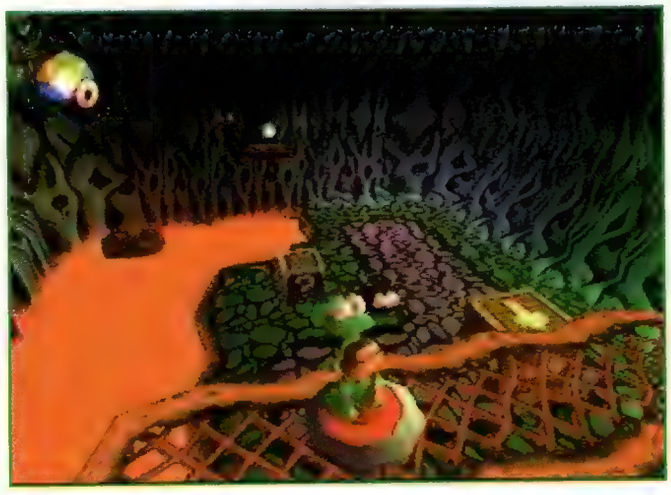


LIVELLO 1.5

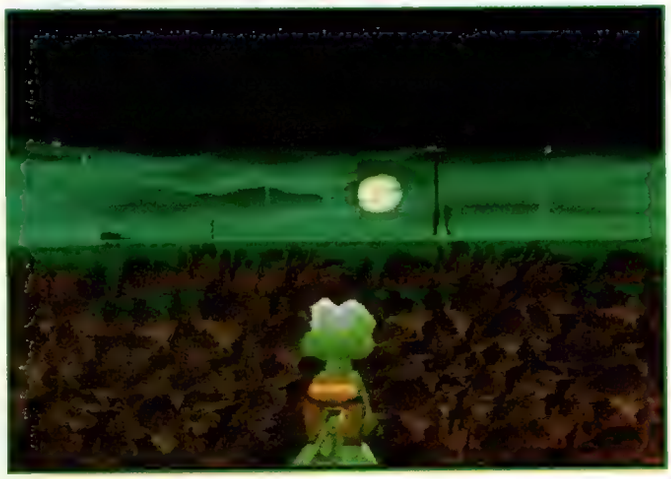




Dirigetevi a sinistra per prendere il cristallo giallo. Spostate la scatola verso la piattaforma più alta quindi saltateci sopra per impadronirvi di un altro cristallo. Premete il pulsante rosso per abbassare la piattaforma che si trova vicino all'entrata, quindi mettetevi a correre e cercate di raggiungerla prima che vada nuovamente fuori tiro. In cima vi attende un piccolo Gobbo che non vede l'ora di essere salvato. Nella sezione successiva usate il pallone per planare verso il cristallo blu - evitate di perdere tempo sulle piattaforme poiché queste hanno la spiacevole abitudine di disintegrarsi molto rapidamente. Una vola raggiunta la zona successiva, prendete il cristallo giallo dalla porzione destra di schermo quindi salvate il Gobbo che si trova sul lato opposto prima di procedere verso la fine del livello. L'ultimo cristallo color porpora si trova nascosto vicino al gong.



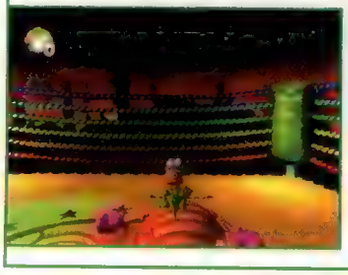
LIVELLO 1.6



Non distruggete la prima cassa nella quale vi imbatterete poiché ne avrete bisogno per raggiungere una piattaforma molto alta sulla quale si trovano il cristallo rosso e quello verde. Saltate giù nel condotto per entrare nella zona segreta che contiene una scatola che inizierà a muoversi non appena le passerete accanto. Per fermarla chiudetela in un angolo e poi balzatele sopra. Nella sezione successiva vi troverete di fronte a un fiume sul quale galleggiano alcune zattere. Una volta sopra dovrete riuscire a risalire la corrente facendo attenzione a non annegare. I cristalli gallo e blu sono nascosti nelle casse sulla destra del fiume.
Il cristallo porpora può essere trovato nella sezione successiva: semplicemente arrampicatevi a destra dell'uscita e saltate sulla gelatina per impossessarvene. Una volta che avrete raggiunto lo schema bonu,s tuffatevi nella pozza d'acqua per entrare in una cava piena zeppa di cristalli.

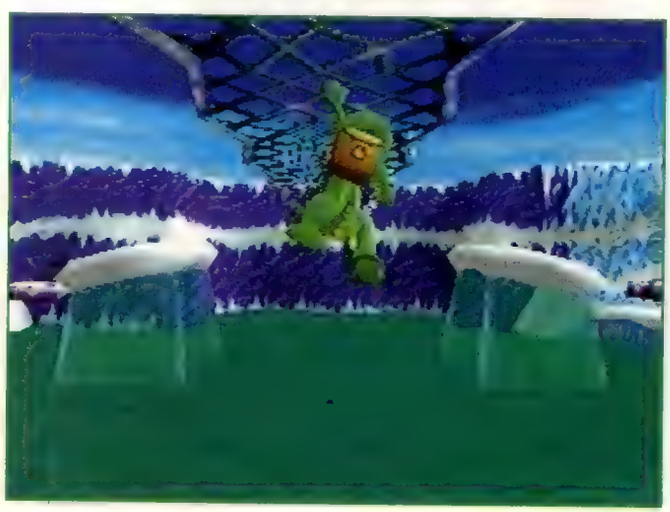
LIVELLO 1.B2 – COMBATTETE CON FLIBBY

Questa enorme mamma-uccello vola come una farfalla e punge come un'ape. Detto ciò le farfalle non si muovono molto agilmente e le punture delle api... beh, quelle non sono proprio mortali. Quello da cui dovrete guardarvi invece sono i suoi enormi piedi: la dolce Flibby infatti ha la dannata abitudine di saltarvi sulla crapa. Il trucco per battere questo simpatico apone è quello di posizionarsi e rimanerle vicino anche quando vedete che si sta preparando per tirarvi un pugno. Ovviamente cercate di evitare il cazzotto, quindi saltate e colpitela in testa con la vostra coda. Non appena cade eseguite un super salto sui suoi gioielli. Probabilmente questo non era proprio quelle che il marchese di Queensbury aveva in mente quando compose il suo libro ma bisogna dire che è dannatamente efficace. Eseguite il procedimento più volte quindi procedete verso il livello successivo.



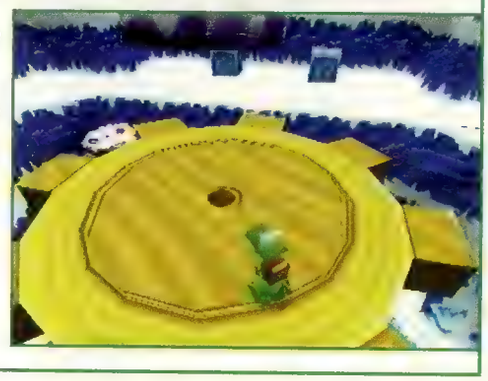
LIVELLO 2.1 - GHIACCIOLI

Fate molta attenzione mentre vi aprite la strada lungo le piattaforme di ghiaccio. Saltate sulla piattaforma a maglia e arrampicatevi per prendere il cristallo rosso – il Dantini cercherà di fermarvi quindi cercate di essere rapidi. Uscite usando le porte quindi attraversate la piattaforma a maglia. Quando saltate giù, spingete la scatola oltre la piattaforma e salite sopra per impossessarvi della chiave d'argento. Beccate la scatola sotto la piattaforma con la gelatina, quindi arrampicatevi sopra e rimbalzate per raggiungere nuovi lidi. Dopo aver utilizzato il secondo blob per superare le piattaforme cadenti prendete il cristallo porpora dalla cima della scatola vicino alla porta, salvate il Gobbo dentro la scatola quindi abbandonate la sezione usando la porta. Attraversate le piattaforme mobili e raccogliete il cristallo giallo dal corridoio, quindi balzate oltre i buchi e fatevi dare un passaggio dal pallone prima di distruggere la scatola vicino alla porta ed uscire. Raccogliete il cristallo blu mentre procedete lungo le piattaforme a maglia. Giratevi a destra, quindi uscite attraverso la porta che conduce alla sezione bonus. Qui saltate tra le piattaforme ghiacciate fino a quando non colpirete il pulsante; a rendere le cose ancora più difficili ci sarà un maledetto pupazzo di neve che si divertirà a bersagliarvi con una serie i bocce. Una volta che avrete pigiato il bottone, dirigetevi sulle piattaforme appena comparse e salvate il Gobbo per completare il livello.



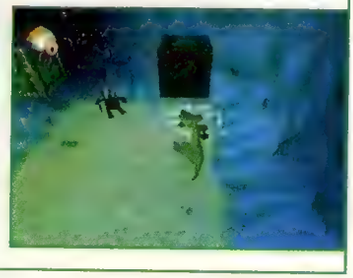
LIVELLO 2.2 - ATTENZIONE

Arrampicatevi sulle piattaforme mobili a procedete verso l'uscita. Saltate nel dente e prendetela chiave dalla piattaforma opposta. Ritornate al punto di partenza ed usate la chiave per aprire la gabbia con il bottone. Premete il pulsante per attivare altre piattaforme: usandole potrete salvate il Gobbo e recuperare il cristallo verde. Il cristallo giallo è situato vicino al goblin che si trova di fronte alla gabbia. Recuperatelo ed uscite. Questa volta superate il secondo spuntone, raccogliendo il cristallo blu lungo la strada. Saltate sulle piattaforme mobili e dirigetevi verso il pallone: utilizzatelo per raggiungere la porta ed uscite. Salite i gradini raccogliendo i cristalli; potrete recuperare la gemma rossa sulla piattaforma più alta vicino al dente. Una volta entrati nella sezione successiva non distruggete la prima cassa – ne avrete bisogno per raggiungere le piattaforma a maglia sulla quale si trova il cristallo porpora. Procedete quindi con cautela e dirigetevi verso la bonus room dove dovrete manovrare un vaso per riuscire a prendere il cristallo che comparirà. Non ridete e aspettate, la cosa non è così facile come potrebbe sembrare.



LIVELLO 2.3 – RIOT BRRR

Procedete dritti e velocemente superate le piattaforme che crollano. Eliminate il mostro a guardia e prendete il cristallo rosso dalla scatola, quindi attraversate le porte che conducono alla sezione successiva. Usate il pallone per scendere sulla piattaforma sottostante. Distruggete entrambe le casse che troverete nel punto di atterraggio per prendere un cristallo verde. Salvate il Gobbo prima di saltare nell'acqua per andare verso la zona successiva. Fate attenzione al passaggio fra le due scatole perché è molto difficile riuscire a colpirle senza correre il rischio di morire. Una volta che le avrete distrutte con la vostra coda, prendete i cristalli quindi salite per prendere la chiave d'oro e uscite dalla sezione Una volta presa la scatola e salvato il Gobbo entrate nella porta. Andate a premere il pulsante che si trova dalla parte opposta al punto di partenza; attiverete così altre piattaforme. Passate oltre l'acqua e aprite la porta usando la chiave d'oro. In questa nuova stanza vi troverete di fronte a una serie di zattere e piattaforme ghiacciate. Superatele e dirigetevi verso la zona più lontana dello schema dove troverete la chiave d'oro e il cristallo porpora. Premete il pulsante per attivare i gradini che conducono alla chiave d'argento quindi fate ritorno al punto di partenza. Ritornate nella locazione con il pallone. Questa volta potrete aprire la gabbia e premere il bottone. Usate il pallone per scendere e salvare il Gobbo quindi giratevi ed entrate nella porta chiusa facendo attenzione a raccogliere il cristallo giallo lungo il tragitto. Saltate quindi sulle piattaforme e impossessatevi del cristallo porpora dal box che sta a sinistra prima di dirigere nella stanza che conduce a livello bonus. Questa locazione è piuttosto difficile visto che ci sono sia piattaforme cadenti che blocchi che ruotano. Se avete solo una vita è meglio che evitiate di prendere questa strada altrimenti correrete il serio rischio di finire k.o.



YOU TOO
VIDEOGAMES

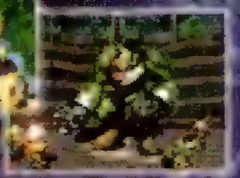
Si prega di telefonare per conoscere le ultime uscite per tutte le consolle e per PC

parasite EVE

Parasite Eve
dal 19 marzo

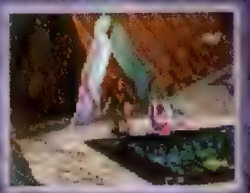
Bushido Blade 2

X-MEN VS. STREET FIGHTER EX エディション



TEKKEN 3

TEKKEN 3 esce il 26 marzo-prenotalo subito!!!!



Pitfall 3D

Need for speed 3

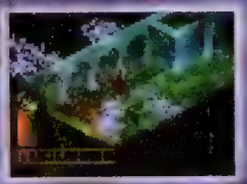
Breth of fire 3 usa

...e in più SEMPRE DISPONIBILI

FINAL FANTASY TACTICS

RESIDENT EVIL 2

Diablo



Newman-Haas Race

Deathtrup Dungeon

Action Figure

EVA00 EVA01 EVA02 EVA03 EVA04 EVA05

EVANGELION

GUNDAM

HOKUTO NO KEN

Music CD

PER ORDINARE CHIAMA SUBITO LO

011/88.99.20

fax: 011/812.71.12

You Too Videogames
a TORINO
in VIA PO 26

E ANCORA: VOLANTE CON PEDALIERA JOYPAD ALPS, MEMORY CARD ORIGINALI COLORATE E COMPATIBILI (da 120-240-480 blocchi) PRO-ACTIO. REPLAY-JOYPAD ORIGINALI NERI GRIGI E BIANCHI

Accessori

SERVIZIO RIVENDITORI

RICHIEDERE ILNS. LISTINO AL NUMERO DI FAX 011/812.71.12
cerchiamo rivenditori per la distribuzione di prodotti di importazione: videogames, riviste, resine, cd musicali,gadget,.....

LIVELLO 2.B1 – CHUMLY SNOW DEN

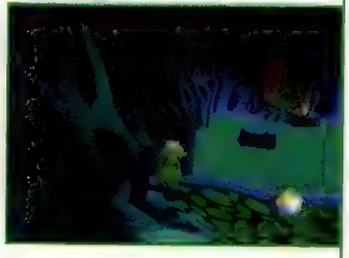
Questo strano pupazzone di neve munito di razzi non ha altro di meglio da fare nella vita che caricarvi a testa bassa sfruttando la potenza dei suoi jet. Fortunatamente i suoi motori non sono il massimo della resistenza per cui il poveretto dovrà ricaricarli prima di ogni assalto. Per mettere fine alle sue folli evoluzioni aeree state fermi fino a quando il pischello non vi si fionderà addosso per portarvi poi rapidamente fuori traiettoria. Una volta schivato esibitevi in un *power jump* per assicurarvi che il mostro rimanga dove è. Ripetete il procedimento per tre volte e sarete fuori.

LIVELLO 2.4 – SCENDE LA NEVE...

Oltrepassate la gabbia usando le piattaforme mobili. Entrate nella porta successiva. Nell'angolo a sinistra di questa stanza troverete un teletrasportatore segreto che i condurrà in una zona dove potrete recuperare ben cinque vite. Una volta tornati nel livello normale distruggete le casse e salvate il Gobbo raccogliendo, al contempo, il cristallo verde. Evitate i pinguini quindi premete i tre pulsanti in modo da creare le piattaforme che vi servono per raggiungere la chiave d'argento. Ritornate alla sezione di partenza, aprite la gabbia e premete il pulsante. Superate il bulldog e distruggete il forziere per prendere il cristallo rosso. Uscite attraverso l'altra porta e dirigetevi verso i tunnel. Arrampicatevi sul lato basso della piattaforma a maglia, quindi seguite le pietre verso il pulsante. Premetelo: troverete così una nuova piattaforma che vi consentirà di raggiungere la cima. Raccogliete le gemme gialla e blu e uscite attraverso la porta vicino al pulsante. Distruggete la cassa vicino all'acqua per prendere il cristallo porpora. Posizionatevi sul bottone che si trova alla fine della sezione, quindi tornate rapidamente indietro nel punto in cui si trovava la cassa per balzare sulla piattaforma prima che questa cominci a salire. Salvate il Gobbo dal forziere quindi dirigetevi verso a sezione bonus. Qui dovrete uccidere il mostro prima di completare il livello, altrimenti correrete il rischio di finire lo schema senza più neanche un Gobbo.

LIVELLO 2.5 – NIENTE NEVE GRAZIE!

Scendete nella parte inferiore del pozzo per recuperare il cristallo rosso. Ritornate quindi in cima e scendete la rampa raccogliendo i cristalli lungo il tragitto. Attraversate le piattaforme di pietra, salvate il Gobbo e uscite. Attraversate l'acqua usando le piattaforme rotanti ma siate rapidi visto che, oltre tutto, ci saranno anche due Dantini che tenteranno di colpirvi con le loro maledette *fireball*. Uccidete quindi il nemico che si trova sopra la scatola e distruggetela per prendere il cristallo verde – uscite rapidamente prima che si rigeneri. In questa zona non distruggete le casse altrimenti morirete senza alcuna possibilità di scampo. Ignoratele e dirigetevi verso la sezione successiva. Spingete la cassa oltre la piattaforma alta, arrampicatevi sopra quindi prendete la chiave d'argento. Ritornate nella stanza con le scatole e aprite la gabbia per premere il pulsante. Distruggete le casse per prendere il cristallo verde quindi ritornate nella stanza dove avete trovato la chiave d'argento. Salite e superate la zona dove si trovano i Dantini. Prendete il cristallo giallo dalla scatola e poi uscite nella sezione successiva. Raccogliere il cristallo porpora da questa sezione vi costerà, probabilmente, una vita, visto che le piattaforme dietro di voi crolleranno. Una volta che avrete anche quest'ultima gemma uscite ed entrate nella stanza bonus. In questa sezione dovrete raccogliere i cristalli da dei grossi buchi. Eseguite l'operazione con una certa celerità e non avrete problemi.



Disponibile LISTINO RIVENDITORE, tutte le novita' USA e JAPAN

BG GAMES

Importazione diretta da Japan e Usa Valutiamo, vendiamo e permutiamo il tuo usato

Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo - Tel. e fax 035-244968 - E-mail: bg.games@galactica.it

I tuoi JAPAN e USA POINT in Italia

JAPAN Dreaming

Via Cecchetti, 27
Civitanova Marche
Tel e fax: 0733/811742

Pelsia Store
computers - videogiochi - consoles
Via Lattuada, 21 - 20030 SENAGO (MI)
TEL/FAX: 02-99054422
Disponibile chip universale per playstation
VENDITA PER CORRISPONDENZA

✓ TEKKEN 3
✓ GRAN TURISMO
✓ BIO - HAZARD 2

USA

JAPAN

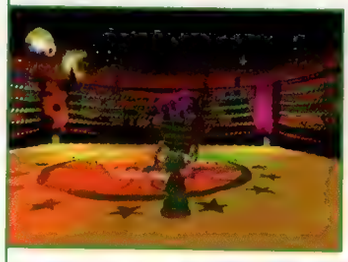
LIVELLO 2.6 – LICENZA ELEMENTARE

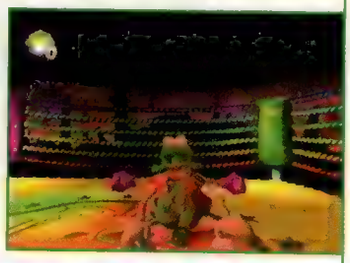
Prendete la porta che si trova alla sinistra del punto di partenza. Prestate attenzione alla sezione successiva perché le piattaforme saranno particolarmente scivolose. Saltate sul tronco che si muove e lasciatevi scarrozzare in giro.
Guardando in basso a destra dovreste riuscire a scorgere una piattaforma bianca: saltateci sopra per aggiungere una zona segreta piena zeppa di vite. Una volta usciti, attraversate le piattaforme e prendete la chiave d'argento. Ritornate al punto di partenza e scendete lungo lo scivolo distruggendo le casse lungo il tragitto.
Girate l'angolo e preparatevi a prendervi cura di un altro set di casse. Fatele a pezzi liberando il Gobbo e prendendo il cristallo rosso. Aprite la porta per cimentarvi con una serie di pinguini esplosivi e raccattate le vite che troverete. Ritornate nella stanza con le piattaforme a tronco e attraversatele fino a raggiungere la porta più lontana. Distruggete le due scatole vicino alla porta per prendere anche il cristallo verde prima di uscire. Risalite il pozzo usando le piattaforme. Premete il pulsante per risalire la discesa e raccogliete il cristallo blu.
Salite sulla piattaforma prima che questa decolli, quindi uscite. Giratevi a destra e attraversate l'acqua – non distruggete la prima scatola visto che vi servirà per raggiungere il cristallo porpora. Andate oltre, verso le due scatole che si trovano nell'angolo: queste contengono un Gobbo e una vita extra. Una volta preso tutto uscite attraverso la porta bonus.

LIVELLO 3.1 – CIAK, MOTORE... AZIONE!

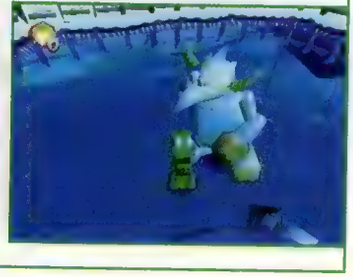
Distruggete le due casse vicino alla porta chiusa per salvare il Gobbo e recuperare un po' di cristalli. Procedete quindi nel pozzo, eliminando i Dantini e recuperando il cristallo blu prima di uscire.
Salite lungo la spirale di piattaforme e saltate sulla piattaforma per prendere il cristallo rosso e la chiave d'oro.
Uscite. Tornate indietro verso la porta chiusa ed entrateci.
Salite sulla piattaforme e ignorate il pallone. Dirigetevi verso la porta successiva quindi giratevi e arrampicatevi su una piattaforma a maglia per prendere la chiave d'argento e il cristallo verde. Salite fino alla cima della piattaforma, prendete il pallone, salvate il Gobbo e uscite usando la porta più lontana. Superate le casse e continuate ad avanzare fino a quando non troverete un canyon. Usate il *blob* per raggiungere il pulsante.
Premetelo quindi tornate alle casse. Distruggetele e prendete il cristallo giallo. Tornate quindi al canyon, procedete diritti ed entrate nella porta.
Saltate sulla schiena dell'elefante e fatevi scarrozzare in giro. Appena possibile saltate sulla piattaforma che si trova alla fine della cava e premete il pulsante sulle piattaforme cadenti.
Tornate di nuovo sul vostro amico pachiderma e balzate su una nuova serie di piattaforme sulle quali potrete recuperare dei cristalli, l'ultimo Gobbo e il cristallo mancate. Entrate nello schema bonus accessibile tramite le piattaforme rotanti per completare anche questo schema.

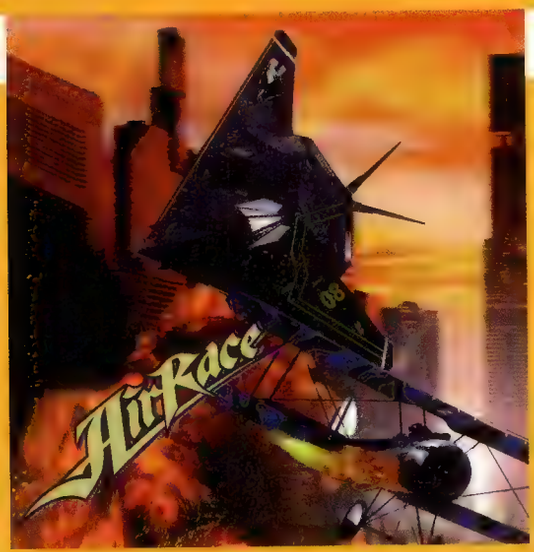
LIVELLO 2.B2 – IL DEMONE ISTY





Il boss di questo schema è una specie di pagliaccio che richiederà colpi multipli per poter essere distrutto. Per riuscire ad avere la meglio dovrete lasciare che il pischello si lanci verso di voi prima di saltare o spostarvi una zona sicura.
Quando il maledetto cerca di colpirvi voi saltate e beccatelo con la vostra coda.
Qui è dove le cose si fanno difficili e dove dovrete dimostrare tutta la vostra abilità. A questo punto infatti i vostri avversari saranno addirittura due! Ripetete lo stesso procedimento assicurandovi di avere abbastanza spazio per poter evitare di essere presi alle spalle. Quando li colpirete i boss si divideranno ancora dando vita a due "sfere" rotolanti che dovete evitare. Eliminatele utilizzando il vostro *power jump* e potrete dire addio anche a questo schema.





Più di una simulazione di volo

...più di una gara di abilità

- Grafica tridimensionale.
- 11 aeroplani.
- Un susseguirsi di scenari mozzafiato e di difficoltà crescenti.
- Una corsa veloce tra grattacieli e canyon.
- E per i pivellini dell'aria: l'assistenza del pilota automatico.

THQ INC

Se vi siete stancati delle solite "4 mosse"

se non volete giocare mai lo stesso match...

- 3 tecniche di combattimento: kick boxing, kung fu, kempo.
- 8 campioni di arti marziali.
- Un ampio repertorio di mosse spettacolari in 3D.
- Uno o due giocatori.

THQ INC

L'avventura è tornata...

su PlayStation

- Una storia appassionante tra i misteri delle più antiche civiltà.
- Da Stonehenge all'Isola di Pasqua alla scoperta di Atlantide.
- Più di 60 luoghi misteriosi da visitare.
- Animazioni e immagini di qualità cinematografica.

2 PROJECT TWO INTERACTIVE

3D PLANET

3D PLANET S.R.L.
Società di importazione e distribuzione di videogiochi e accessori per Pc e console.

VIA DEI PLATANI, 7
20090 - BUCCINASCO (MILANO)
TEL. 02/4473949

manuale italiano

PlayStation

presso i migliori

rivenditori di videogiochi

Tutti i marchi citati o illustrati sono di proprietà delle rispettive Case produttrici

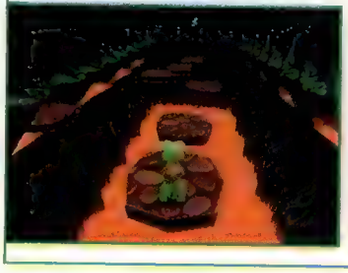
Studio Markt - Milano

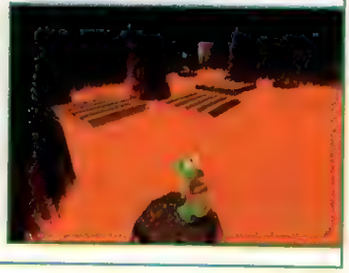
LIVELLO 3.2 – FANGO A VOLONTÀ

Salite sulla piattaforma a maglia, evitate la mummia e recuperate il cristallo rosso dalla scatola. Passate lungo la parte inferiore della piattaforma e raccogliete i cristalli prima di procedere giù nel condotto. Giratevi attorno non appena sarete fuori e puntate sulla maglia. Attraversatelo e procedete lungo le strette piattaforme per salvare un Gobbo. Ritornate verso il pozzo e girate a destra. Seguite le piattaforme fino a quando non troverete un altro condotto. Non entrateci, ma procedete e salite sulle due scatole fin a raggiungere la cima della maglia. Una volta che avrete raccolto la via extra, giratevi a destra e saltate sulla piattaforma cadente per prendere il cristallo blu. Tornate indietro verso l'uscita, distruggendo le casse che troverete e liberando così un altro Gobbo. Giratevi a destra e scendete l'isola, giratevi a destra, evitate i mulinelli, e saltate sulle piattaforme collassabili per trovare un altro condotto. Entrateci e spingete il blocco nella pozza di fango. Solcate le piattaforme mobili per prendere la chiave quindi salvate il Gobbo dalla gabbia e prendete il cristallo verde. Uscite e ritornate verso il secondo condotto, entrateci e preparatevi ad affrontare una sezione acquatica. Nuotate oltre le barriere elettriche e raccogliete la chiave d'argento. Superate rapidamente lo squalo e salvate il Gobbo prima di prendere i cristalli extra e uscire. Andate a fianco del tubo per prendere una vita extra quindi dirigetevi verso la luce. Dovrete fare tutto molto rapidamente perché la lampada che avete recuperato durerà molto poco. Attraversate le piattaforme rotanti e dirigetevi verso lo schema bonus. L'ultimo cristallo si trova sulla piattaforma più vicina alla porta.

LIVELLO 3.3 – SOTTOTERRA

Superate il fiume che si trova nella zona destra della cava usando i tronchi. Saltate sulla piattaforma a sinistra e raggiungete il gruppo di casse. Saltate in fretta e distruggete i forzieri per prendere il cristallo verde e un Gobbo, quindi ritornate al punto di partenza. Attraversate la lava sulle piattaforme quindi correte nell'angolo per librare l'ennesimo Gobbo. Colpite il pulsante e correte verso la pozza di lava per impossessarvi del cristallo rosso. Entrate nella porta e giratevi a sinistra per entrate in una cava piena di letali piattaforme mobili. Prendete il cristallo giallo dalla scatola sulla destra prima di balzare sulle piattaforme e recuperare la chiave d'oro. Ritornate nella cava di partenza e aprite la porta chiusa. La parte seguente è abbastanza complessa: dovrete premete il pulsante vicino alla piattaforma mobile, salire sulla piattaforma, e saltare sui pulsanti prima che suoni l'allarme. Se ne mancherete anche solo uno dovrete rifare tutto da capo. Una volta eseguita con successo l'operazione attiverete una nuova piattaforma che ci consentirà di salvare un nuovo Gobbo. Uscite usando la porta di destra e saltate nell'acqua. Eliminate i Dantini prima che riescano a fare fuoco quindi prendete la chiave d'argento dalla sezione destra della cava recuperando poi anche il cristallo porpora. Ritornate attraverso l'uscita per aprire la gabbia e premete il pulsante. Salite sulle piattaforme e pigiate il tasto vicino al gong per salvare il Gobbo prima di uscire dallo schema.



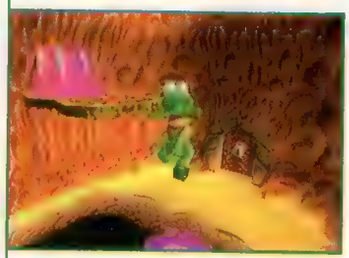


LIVELLO 3.B1 – CARO CARRO

Per passare questo mostro avrete bisogno di riflessi fulminei. Rimanete fermi e aspettate che il boss vi si faccia incontro quindi, non appena attacca, evitatelo tuffandovi. Così mentre il pischello è lì che si chiede dove diamine siate finiti saltategli addosso e colpitelo con la vostra coda. Dopo che lo avrete colpito un paio di volte il pescione inizierà a bersagliarvi con delle palle di fuoco – sono abbastanza difficili da evitare per cui assicuratevi di avere una buona dose di cristalli a disposizione. Colpitelo ancora una volta e potrete passare allo schema successivo.

LIVELLO 3.4 – SABBIA E LIBERTÀ

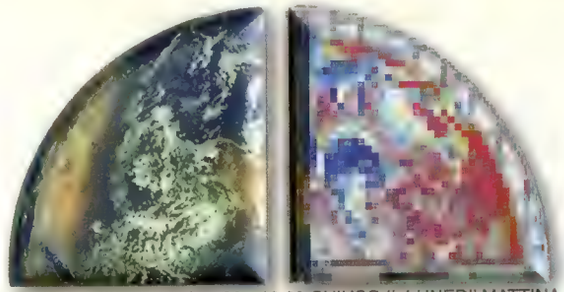
Procedete dritti e distruggete le prime due casse: il cristallo rosso è in quella vicino al turbine. Attraversate le piattaforme cadenti per salvare il Gobbo, quindi ritornate al punto di partenza. Superate la gabbia e prendete il pallone. Arriverete così alla chiave d'argento. Raccoglietela e scendete rapidamente dalla piattaforma. La seconda piattaforma comincerà a questo punto a salire portandovi alla gabbia che dovrete aprire per premere il pulsante. Attraversate il nuovo sentiero che avete appena costruito ed uscite da questa sezione. Superate il tratto inferiore delle piattaforme, recuperate il cristallo verde quindi saltate sulla gabbia. Eliminate il mostro e prendete la chiave della gabbia alla fine delle piattaforme. Liberate il Gobbo e uscite. Salite sulle piattaforme usando la gelatina e attraversate il fango bollente. Prendete il cristallo blu e la chiave d'oro dalla zona sinistra della cava. Ritornate verso il fango, superatelo e prendete il pallone. Arriverete così di fronte ad una porta chiusa. Prendete la chiave, aprite e pigiate il pulsante prima di salvare il Gobbo e uscire attraverso la porta aperta. Superate il pulsante rosso e premetelo per attivare una piattaforma mobile. Saliteci sopra e balzate anche sulle casse fino a quando non raggiungerete il cristallo giallo. Fatto ciò scendete e distruggete le casse per liberare un Gobbo. Rapidamente arrampicatevi sulle piattaforme cadenti per impossessarvi della chiave d'argento quindi uscite dalla sezione usando la porta a destra. Seguite il sentiero fino a quando non recupererete il cristallo porpora e proseguite perché alla fine del percorso c'è una bella chiave d'oro che vi attende. Ritornate ora nella stanza con la porta chiusa, aprite la gabbia e premete il pulsante. Salite sulle nuove piattaforme per salvare il Gobbo quindi dirigetevi verso l'ennesima porta. Una volta entrati, superate la lava e usate il grill per raggiungere la scatola che contiene un Gobbo. Fatto ciò, abbandonate lo schema usando la porta che conduce al livello bonus.



WORLD GAMES

NOLEGGIO E VENDITA

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo

0536 / 88.33.51 oppure

E-mail: worldgames@sirnet.it

Contattateci per titoli non in **listino !!!**

Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A** e **J A P**

Main Street - Modena Tel. (059) 36 66 26
http://www.mainstreet.it

PROGETTO GRAFICO

WORLD GAMES

SONY PLAYSTATION

VERSIONE GIAPPONESE

BIO HAZARD 2	139000
BLODY ROAR	129000
BODY HAZARD	89000
BOMBERMAN WORLD	129000
BUSHIDO BLADE 2	139000
COOL BORDERS 2	99000
DEAD OR ALIVE	139000
EINHANDER	129000
ELEMENTAL GEARBOLT	139000
FRONT MISSION ALTERNATIVE	119000
GHOST IN THE SHELL	129000
GRAN TURISMO	149000
GUNDAM 0079	139000
GUNDAM BATTLE MASTER	109000
GUNDAM Z	139000
HOKUTO NO KEN	129000
KLONOA DOOR TO PHANTOMILE	139000
METAL GEAR SOLID	139000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	89000
NAMCO 5	79000
NAMCO 6 LIMIT EDIT.	139000
OVERBLOOD 2	139000
PARASITE EVE	145000
POWER RANGER BATTLE RACER	89000
PROJECT GAIARAY	89000
REAL ROBOTS FINAL ATTACK	149000
ROCKMAN DASH 3D	109000
RUNABOUT	79000
SAILOR MOON SUPER S	139000
SAMURAI SPIRIT SPECIAL	129000
SPEED KING	79000
TEKKEN 3	145000
TOMBA	139000
VIRTUAL HIRYU NO KEN	129000
WINNING ELEVEN 97	99000
WINNING ELEVEN 98	129000

VERSIONE PAL

4-4-2 SOCCER	79000
A.IV EVOLUTION GLOBAL	49000
ABE' ODYSSE-ODDWORLD	95000
ACE COMBAT 2	89000
ACTUA GOLF 2	95000
ACTUA SOCCER 2	95000
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	69000
AGENT ARMSTRONG	89000
AIR COMBAT	49000
AIR RACE	89000
ALL STAR SOCCER	89000
ALLIED GENERAL	89000
AREA 51	89000
ARK OF TIME	89000
AUTO DESTRUCT	95000
BATMAN E ROBIN	TELEF.
BLAST CHAMBER	59000
BLODY ROAR	95000
BREAK POINT TENNIS	59000
BREAKPOINT TENNIS	59000
BROKEN SWORD	89000
BROKEN SWORD 2	95000
BUSHIDO BLADE	95000
BUST A MOVE 3	89000
BUSTER BROS COLLECTION	89000
CAESAR PALACE CASINO	95000
CARNEAGE HEART	49000
CASPER	89000
CASTELVANIA X	95000
COLONY WARS	95000
CONTRA	79000
CRASH BANDICOOT	89000
CRASH BANDICOOT 2	95000
CRITICAL DEPHT	79000
CROC	89000
DARK FORCES	79000
DARKLIGHT CONFLICT	89000
DEATHTRAP DUNGEON	TELEF.
DESTRUCTION DERBY	49000
DESTRUCTION DERBY 2	95000
DEVIL'S DECEPTION	95000
DIE HARD TRILOGY	49000
DOOM	69000
DUKE NUKEM 3D	95000
EXCALIBUR	79000
EXUMED	89000
FADE TO BLACK	49000
FIFA 96	49000
FIFA 97	79000
FIFA 98	89000
FIGHTING FORCE	89000
FINAL DOOM	79000
FINAL FANTASY VII	99000
FLYING CORPS	95000
FORMULA 1 97	99000
FORMULA KARTS SPEC. EDIT.	95000
FROGGER	95000
G-POLICE	95000
GEX	69000
GRAND THEFT AUTO	89000
GRID RUN	49000
HEAVEN'S GATE	89000
HERC'S ADVENTURES	145000
HERCULES DISNEY'S	95000
HEXEN	79000
INDIPENDENCE DAY	89000
INTERNAT. SUP. SOCCER PRO	95000
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCC. DX 79000	
JERSEY DEVIL	89000
JUDGE DREED	89000
K1 ARENA FIGHTER	89000
LOMAX	79000
MACHINE HUNTER	89000
MADDEN 98	89000
MAGIC THE GATHERING	95000
MATCH DAY 3	95000
MDK	95000
MICROMACHINES V3	89000
MONOPOLY	95000
MONSTER TRUCK RALLY	89000
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	95000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	89000
MOTO RACER	95000
NANOTEK WARRIOR	69000
NBA JAM EXTREME	69000
NBA LIVE 96	49000
NBA LIVE 97	79000
NBA LIVE 98	89000
NEED FOR SPEED 2	89000
NHL 97	79000
NHL 98	89000
NHL FACE OFF 97	79000
NHL POWERPLAY HOCKEY	79000
NIGHTMARE CREATURES	89000
OLIMPIC SOCCER	59000
OVER BLOOD	89000
OVERBOARD	95000
PANDEMONIUM	79000
PANDEMONIUM 2	89000
PANZER GENERAL	89000
PARAPPA THE RAPPER	79000
PERFECT ASSASSIN	89000
PGA 98	89000
PITBALL	49000
PITFALL 3D	TELEF.
PORSCHE CHALLENGE	79000
POWER SOCCER 2	95000
PREMIER MANAGER 98 (ITALIANO)	95000
PRO PINBALL	89000
PRO WRESTLING POWERMOVE	69000
PUZZLE FIGHTER 2	89000
RACING SKYES	69000
RAGE RACER	89000
RALLY CROSS	89000
RAPID RACER	89000
RAYMAN	49000
RAYSTORM	79000
RAYTRACER	79000
REBEL ASSAULT 2	89000
RED ALERT	95000
RESIDENT EVIL	89000
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	79000
RISICO	95000
RIVEN	105000
ROAD RASH 3D	95000
ROSCO MCQUEEN	89000
SENSIBLE SOCCER 2000	95000
SENTIENT	49000
SHADOW MASTER	95000
SLAMSCAPE	49000
SOCCER 97	69000
SOUL BLADE	89000
SPEEDSTER	79000
SPICE WORLD	95000
SPIDER	69000
STREET FIGHTER EX PLUS	95000
STREET RACER	59000
SUIKODEN	89000
SUPER FOOTBELL CHAMP	95000
SUPERSONIC RACER	49000
SYNDICATE WARS	89000
TEKKEN	49000
TEKKEN 2	95000
TENKA	89000
TEST DRIVE 4	95000
THE CITY OF LOST CHILDREN	89000
THE LOST WORLD JURASSIC PARK	89000
THE NOTE	95000
TILT	69000
TIME CRISIS + GUN	145000
TITAN WARS	49000
TOBAL N.1	49000
TOCA TOURING CAR	95000
TOKYO HIGHWAY BATTLE	79000
TOMB RAIDER	89000
TOMB RAIDER 2 DAGGER OFF XIAN	95000
TOSHINDEN	49000
TOSHINDEN 2	89000
TOSHINDEN 3	89000
TOTAL DRIVIN'	89000
TOTAL NBA 97	79000
UEFA SOCCER	95000
V-RALLY	89000
V-TENNIS	79000
V-VOLLEY	89000
VICTORY BOXING	89000
VMX RACING	89000
WARCRAFT 2	89000
WARGODS	89000
WARHAWK	49000
WCW VS THE WORLD	95000
WILLIAM ARCADE GREATEST HIT	49000
WING COMMANDER IV	89000
WING OVER	89000
WORMS	49000
WRECKING CREW	89000
X-COM TERROR FROM THE DEEP	79000
X2	79000
XEVIOUS 3D	89000
Z	89000
ZERO DIVIDE	79000

VERSIONE AMERICANA

ALUNDRA	119000
APOCALYPSE	119000
ARMORED CORE	119000
BATMAN E ROBIN	119000
BATMAN FOREVER THE ARCADE	49000
BEAST WARS	89000
BLAZING DRAGONS	39000
BRAVO AIR RACE	89000
BROKEN HELIX	89000
BUG RIDERS	99000
CIRCUIT BREAKERS	109000
CYBERIA	39000
FINAL FANTASY TACTICS	119000
FORMULA 1 97	109000
GHOST IN THE SHELL	119000
GUN BULLET NAMCO	119000
LETHAL ENFORCERS 1&2	89000
MARVEL SUPER HEROES	119000
MAXIMUM FORCE	99000
METAL GEAR SOLID	TELEF.
METAL SLUG	119000
MYST	49000
NBA HANGTIME	119000
OGRE BATTLE	109000
ONE	99000
PITFALL 3D	109000
POWER BOAT RACING	119000
RED ASPHALT	119000
RESIDENT EVIL 2	139000
RETURN FIRE	39000
RIVEN	119000
SILVERLOAD	39000
SNOW RACER	119000
SPIDER	59000
STRIKE POINT	49000
TAIL OF THE SUN	49000
TECMO SUPER BOWL	49000
TEST DRIVE OF ROAD	69000
TREASURE OF THE DEEP	79000
VIGILANTE 8	119000
WILD 9	119000
WILD ARMS	115000
PLAYSTATION UNIVERSALE	TELEF.
DUAL SHOCK	TELEF.

DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER

SATURN
NINTENDO 64
SUPERNINTENDO
MEGADRIVE
E GAME BOY

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

ADATTATORE UNIVERSALE

TELEFONARE

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

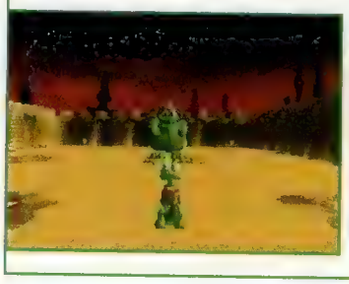
TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

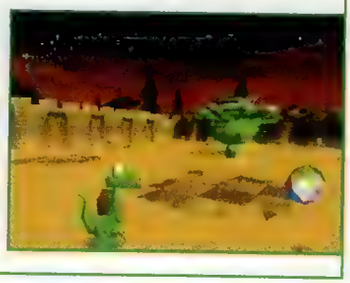
LIVELLO 3.5 – BALZELLON BALZELLONI...

Andate sulla prima piattaforma cadente a rimaneteci sopra. Non appena inizierete la discesa verrete trasportati in un livello bonus pieno zeppo di vite extra. Una volta tornati al punto di partenza, seguite il percorso prendendo chiavi e cristalli. Scendete nel condotto e continuate ad avanzare. Salvate il Gobbo prima di scendere quindi continuate a seguire il percorso fino a quando non recupererete il cristallo verde. Fatto ciò fermatevi ed evitate le palle di fuoco lanciate dai Dantini. Salvate il Gobbo dalla gabbia prima di saltare giù. Arrampicatevi sulle scatole per superare la lava e scendete. Premete il pulsante sul pavimento quindi fate rifornimento di cristalli. Uscite dalla cava e attraversate la maglia per incappare n un altro bottone. Premete il pulsante per attivare riuscire a raggiungere il pozzo vicino a dove si trova il cristallo blu. Nella sezione successa dovrete aprirvi a strada usando una serie di zattere. Dovrete fare attenzione al tempo di ogni salto. Recuperato anche il cristallo giallo e l'ennesimo Gobbo potrete uscire da questo schema. Spingete la cassa che vi troverete di fronte nel fango e utilizzate la per attraversare le piattaforme più alte. Raccogliete il cristallo porpora prima di puntare verso la sezione successiva. Attraversate le piccole piattaforme sulle colone con cautela. Premete il pulsante per far muovere le piattaforme verso di voi e fate attenzione a non farvi bruciare. Superate il resto dello colonne e salvate anche l'ultimo Gobbo. L'ultimo ostacolo da superare è un grosso maglio che si muove lentamente quindi non dovrebbero esserci altri ostacoli tra voi ed il completamento di questo livello.

LIVELLO 3.62 – CACTUS JACK

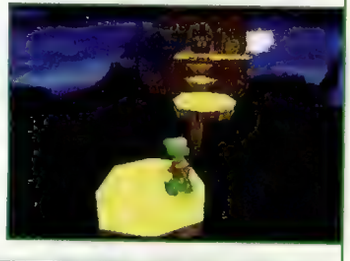
Iniziate immediatamente a correre allontanandovi il più possibile dalle spine che il caro Jack inizierà subito a tirarvi contro. Una volta terminati i suoi "razzi" il nostro amico comincerà roteare come un matto per l'intera area di gioco. Se vi colpirà, assicuratevi di raccogliere i cristalli che perderete – potrete ripristinare il vostro livello di energia prendendo i cristalli che si trovano negli angoli dell'arena. Quando Jack inizierà a rallentare, puntategli immediatamente contro. Non appena smetterà di roteare il poveretto sarà completamente rintronato e voi potrete colpirlo sulla cozza senza troppo sforzi. Colpitelo per tre volte e, ancora una volta, potrete riprendere la vostra operazione di salvataggio senza ulteriori impedimenti.





LIVELLO 3.6 – VITA DA SPIAGGIA

Dirigetevi lungo le piattaforme sopra la gabbia con il Gobbo e raccogliete tutti i cristalli: uno di questi dovrebbe essere il cristallo rosso.
Uscite da questa locazione usando la porta sulla destra e ritornate nella cava dalla quale siete emersi. Una volta raggiunto il pulsante rosso, saltate sulla piattaforma alla vostra sinistra. Il cristallo si trasformerà cosi in una gemma verde che potrete aggiungere alla vostra collezione. Ritornate al pulsante e premetelo, quindi arrampicatevi sul muro vicino a voi. Uccidete i mostri che controllano le piattaforme rapidamente in modo che possiate raggiungerla prima che questa torni nella sua posizione di partenza. La piattaforma mobile i condurrà verso 3 casse con sopra la chiave d'argento. Raccogliete la chiave e distruggete le casse pria di uscire da questa sezione. Una volta tornati nella stanza principale, liberate il Gobbo dalla gabbia e prendete la porta alla vostra sinistra. Giratevi a destra non appena fate il vostro ingresso nella stanza e prendete la chiave d'oro quindi correte verso i Dantini e fateli fuori in modo da poter salvare il povero Gobbo senza correre troppi rischi. Una volta tornati nella locazione principale potrete aprire la porta più grande e infilarvi dentro. Qui le cose si faranno abbastanza complesse. Per prima cosa prendete la lampada di fronte a voi e puntate a sinistra. Dovrete muovervi rapidamente in questa sezione perché la torcia che avete con voi non durerà a lungo. Superate dunque i vari ostacoli e raggiungete le piattaforme strette. Da qui dovreste essere in grado di scorgere un'altra lampada e la chiave d'argento. Prendete la chiave, la torcia e tornate indietro verso il grill a maglia e proseguite. Una volta oltrepassate anche le piattaforme mortali, liberate il Gobbo nella gabbia e dirigetevi verso la porta alla fine della cava. Una volta fuori, saltate sul grill usando la scatola, seguite il percorso e raccogliete la chiave d'oro quindi tornate al puto di partenza e distruggete le casse per impossessarvi del cristallo giallo. Entrate nella porta e lasciatevi cadere in modo da tornare nella locazione principale. Dirigetevi a sinistra da dove avete preso la chiave d'argento, e continuate a scarpinare fino a quando non vi imbatterete in una porta chiusa. Distruggete la cassa che si trova in zona per prendere il cristallo blu quindi aprite la porta ed entrate nello schema successivo.
Attraversate le piattaforme mobili, prendete la chiave d'argento e salvate il Gobbo. Continuate ad avanzare fino a quando non troverete 2 casse in una delle quali si trova l'ultimo cristallo bonus. Proseguite sotto l'arco e gironzolate fra le piattaforme fino a quando non vi imbatterete nel pulsante rosso. Premetelo e salite sulle nuove piattaforme appena apparse. Salvate il Gobbo ed uscite attraverso la porta bonus.



NINTENDO 64

PlayStation

D+

I marchi e i loghi appartengono ai legittimi proprietari

RICHIEDI IL NOSTRO LISTINO RIVENDITORI

Sempre attivo in tutta Italia il servizio di:

telemarketing

(telefona per conoscere il tuo agente di zona)

Tel. 02/38199 200 (15 l.r.a.)

Fax 02/38199 201 (5 l.r.a.)

SOLO PER RIVENDITORI

PC CD-ROM

D+ INTERNATIONAL

D+ INTERNATIONAL srl - Via Aquileia 33/E - 20021 Bollate (MI)
tel. 02/38199 200 (15 l.r.a.) - Fax 02/38199 201 (5 l.r.a.)

www.dpiu.com e-mail:info@dpiu.com

SEGA SATURN

LIVELLO 4.1 – LA TORRE DEL POTERE

Scalare la torre richiede una buona abilità e controllo nei movimenti. Dovrete infatti riuscire a spostarvi attraverso le varie piattaforme mobili rapidamente visto che buona parte delle pedane vi scomparirà sotto i piedi. Una volta raggiunto l'ingresso della torre giratevi e camminate giù della piattaforma. Questo vi farà cadere in una zona segreta dove potrete recuperare preziose vite extra. Una volta dentro la torre invece, camminate intorno alla colonna fino a quando non troverete un pulsante rosso. Una volta premuto il bottone resetterà la pila di scatole che si trova nell'angolo quindi, per il momento, lasciatelo stare. Il vostro primo obiettivo a questo punto sarà quello di aggiustare la pila di box in modo da formare una scala che vi consenta di raggiungere la cima della colonna dove troverete un altro pulsate. Con le nuove piattaforme in posizione, superate l'ingresso quindi dirigete verso la porta raccogliendo i cristalli che troverete lungo il tragitto. Saltate sulle piattaforme mobili fino a raggiungere quelle strette quindi saltate sulle barre e fate in modo di raggiungere la piattaforma successiva. Evitate le creature volanti che vi si faranno incontro e prendete il cristallo bonus. Ora salate sulla piattaforma mobile ed entrate nella porta. Nella stanza successiva, salite fino a raggiungere la piattaforma a maglia quindi utilizzatela per raggiungere il dente. Superate la piattaforma mobile e dirigetevi verso il grill. Scendete sugli spuntoni e sperate la scalinata. Salite e distruggete la prima scatola che vedete per una altro cristallo. Proseguite il vostro cammino e scendete sui denti sottostanti. Saltate oltre la piattaforma mobile fino ad arrivare di fronte ad una porta dalla quale dovrete uscire. Saltate in alto, sulla piattaforma per prendere il grill. Continuate ad avanzare – non preoccupatevi delle lame, sono lente e non dovrebbero essere un problema. Salate sul blob e prendete il cristallo porpora. Saltate sulla piattaforma mobile che fluttua in zona per raggiungere la cima della stanza. Una volta in alto vi troverete opposti ad un ghoul: colpite il pulsante di sinistra ed aggiratelo passando sulla destra per recuperare un altro Gobbo. Ritornate quindi verso il ghoul, premere il pulsante centrale e tornate indietro ove avete salvato il Gobbo. Evitate i vari ostacoli, e continuate lungo la strada fino a quando non troverete un altro Gobbo. Ritornate dal ghoul un'ultima volta e pigiate l'ultimo tasto. Ripetete lo stesso procedimento di prima e, una volta salvato anche l'ultimo esserino, abbandonate lo schema passando per la porta bonus.

LIVELLO 4.2 – IL CASTELLO

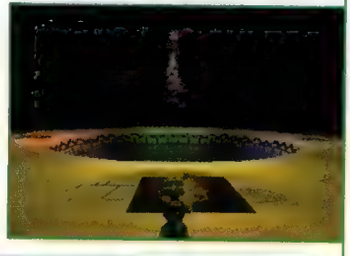
Questo è livello è abbastanza semplice da superare ovviamente sempre a patto che riusciate a mantenere una buona scorta di cristalli. Iniziate puntando sul primo ostacolo e mettetelo fuori gioco prima di salire la scalinata. Attraversate la parte bassa del grill fino a quando non individuerete delle piattaforme mobili a una certa distanza. Una volta che avrete raggiunto la colonna centrale distruggete la cassa per salvare il Gobbo quindi puntate verso le piattaforme mobili e l'uscita. Una volta ancora, tutto quello che dovrete fare sarà riuscire a superare la colonna centrale e salvare l'ennesimo Gobbo. Una volta che sarete entrati nella locazione successiva, saltate fra le varie piattaforme fino alla colonna centrale. Non preoccupatevi troppo delle palle ferrate – se avete con voi dei cristalli preoccupatevi solo di arrivare tutti di u pezzo. Puntate quindi verso l'uscita, prendendo il cristallo bonus lungo il tragitto. Entrerete così in un'altra stanza. Qui vi troverete a fronteggiare una serie di generatori di energia. Se siete pieni di cristalli potrete limitarvi a passarci in mezzo prendendo il Gobbo al volo. Dirigetevi quindi verso le piattaforme ed uscite. Nella nuova sezione, attraversate il ponte di legno, raccogliete il cristallo giallo quindi continuate per la vostra strada. Salavate il Gobbo, evitate i Dantini ed uscite. Una volta nell'ultima stanza, superate i denti nel centro e distruggete le casse per ottenere l'ultimo cristallo e il Gobbo mancante. Fatto ciò attivate le piattaforme mobili e dirigetevi verso la fine di questo stage.

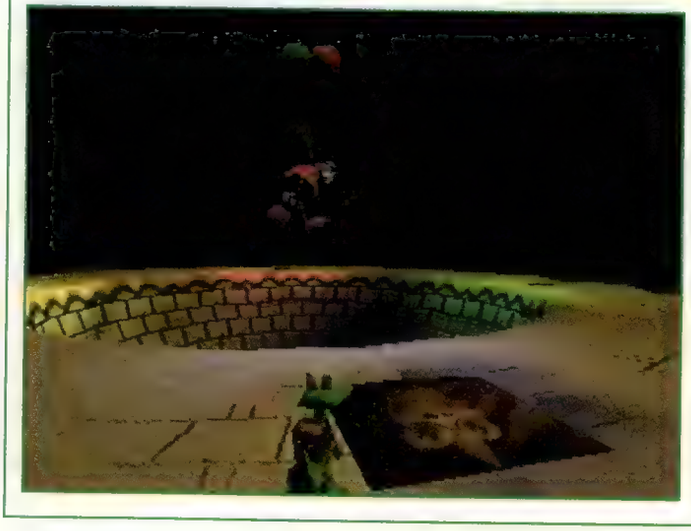
LIVELLO 4.3 – DUGEON

Non appena inizierete lo schema, il vostro cammino verrà sbarrato da un Grim Reaper. Per riuscire a superarlo dovrete prima correrglì incontro per poi saltare e passarlo di lato. Una volta entrati restate attenzione alla mano della statua che blocca il passaggio. Per evitare di essere schiacciati, passate rasenti al muro del corridoio. Nella stanza centrale troverete la chiave d'oro. Per prenderla tutto quello che dovrete fare non sarà altro che attendere che scenda per poi farlo fuori con un bel power jump. Raccolta la chiave d'oro e i relativi cristalli tornate al punto di partenza ed aprite la porta. Aprite le casse che si trovano nella sezione successiva per liberare il Gobbo quindi procedete verso la sezione successiva. Questa caverna contiene un'alta cassa mobile che deve essere distrutta. Sfortunatamente questa volta il forziere sarà protetto da un folto gruppo di aracnidi. Dovrete mettere k.o. questi maledetti insetti prima di poter salvare il vostro amico Gobbo ma non preoccupatevi: i vostri avversari non sono particolarmente veloci per cui non dovreste faticare più di tanto per riuscire ad avere la meglio. Una volta giunti nella stanza seguente vi troverete di fronte ad un altro gioco. Posizionate il vaso come avete fatto nei livelli precedenti e recuperate i cristalli che cadranno, in modo da aprire la porta che si trova alla fine della stanza. Nella sezione successiva Croc si troverà di fronte ad un puzzle. Il nostro eroe dovrà stare su una colonna porpora per distruggere il Grim Reaper che entra attraverso le porte. Eliminato potrete proseguire in un altro schema. Una volta dentro nella caverna, muovete il blocco oltre la porta, quindi tornate verso il pulsante verde. Premendo ripetutamente il pulsante farete gonfiare piano piano il blocco che andrà a distruggere la porta. Tutto quello che dovrete fare nell'ultimo schema non sarà altro che raccogliere tutti i cristalli prima di procedere verso l'uscita.

LIVELLO 4.B1 – FOSLEY

La parte più complessa di questo livello è costituita dal boss dato che tutte le piattaforme sulle quali salirete scompariranno dopo due soli secondi. Una volta che sarete giunti al cospetto di Fosley, il pischello comincerà a trarvi addosso della dinamite – anche se Croc riuscirà a portarsi fuori tiro la dinamite metterà le zampette ed inizierà ad inseguirvi. Per eliminare anche questo boss dovrete riuscire a tirargli addosso la sua stessa dinamite usando la tegola di bronzo con a faccia della scimmia. Aspettate quindi fino a quando il maledetto non vi tirerà addosso un candelotto quindi fatevi inseguire fin sulla piattaforma marrone. Rapidamente, saltate giù dalla piattaforma non appena la dinamite arriva ed ammirate il suo decollo. Ripetete il procedimento fio a quando non avrete distrutto tutti i palloni che sorreggono Fosley quindi uscite dallo schema.





LIVELLO 4.4 – CHE BALLISTIC...

Appena iniziato o schema mettetevi a correre: Will vi si dirigerà contro lasciando dietro di se una scia di fuoco così posizionatevi sul lato del percorso in modo da evitare qualsiasi possibilità di bruciature. Distruggete le casse e liberate il primo Gobbo quindi correte verso il bottone rosso che si trova alla fine della sezione. Attivate il pulsante per rendere sicura la piattaforma opposta quindi passate e recuperate i cristallo. Distruggete altre 2 casse per liberare il scodo Gobbo quindi fatevi un bel giro bordo del pallone. Lo sferoide vi porterà nella parte bassa di questa sezione. Prendete i cristalli che troverete lungo il tragitto sulle sbarre fino a quando non troverete una forchetta. Raccogliete i 2 cristalli bonus, seguite i percorsi di destra e centrale prima di dirigervi verso sinistra e terminare anche questa sezione. Fate una corsa verso le piattaforme mobili e, una volta che le avrete sorpassate, saltate oltre la gabbia per atterrare su una piattaforma di pietra. Aprite la cassa per trovare un altro cristallo. Mentre proseguirete la vostra scalata Will ritornerà alla carica cercando di farvi cadere: aspettate quindi che la maledetta si fermi prima di riprendere la vostra ascesa fino alla cima. Arriverete così al cospetto della chiave d'oro, prendetela quindi continuate a salire fino a quando non troverete anche la chiave della gabbia. Una volta in possesso di entrambi i "grimardelli" andate verso la gabbia, liberate il Gobbo quindi ritornate verso la porta vista nella sezione precedente ed entrate. Tornate verso il grill a maglia e proseguite verso la porta chiusa. Attraversate la parte bassa delle piattaforme, che vi troverete di fronte quindi continuate fino a quando non raggiungerete l'uscita. Guardate in basso, e scendete dal grill in modo da atterrare sulla piattaforma mobile sottostante. Arriverete così ad un altro grill che dovrete che dovrete attraversare. Ripetete la stessa procedura per i rimanenti set di barre e raccogliete il cristallo giallo lungo il tragitto. Una volta che sarete di nuovo a terra potrete finalmente individuare la porta per la sezione finale. Distruggete le case prima di uscire per liberare il Gobbo. Attraversate la piattaforma, evitando eventuali oggetti contundenti fino a quando non raggiungerete un gruppo di 3 casse. Apritele per liberare un Gobbo e recuperare un cristallo bonus. Da qui all'uscita non manca molto, comunque sia fate attenzione e vedete di non tirare le cuoia proprio a questo punto.

LIVELLO 4.5 – FOLLE CORSA

Quando saltate per prendere il cristallo rosso, la piattaforma sulla quale la gemma si trova comincerà a scendere rapidamente e, oltre tutto, verrete anche attaccati da un mostriciattolo munito di spada. Cercate di rimanere in mezzo alla piattaforma e saltate per evitare il vostro avversario per poi planargli sulla testa non appena si avvicina. Dopo una dozzina di attacchi, la piattaforma si schianterà a suolo lasciandovi così liberi. Una volta che avrete recuperato i sensi, distruggete le 2 scatole che si trovano vicino la porta per liberare un Gobbo. Nella seconda sezione, Croc si troverà di fronte ad una serie di colonne mobili i una stanza piena di oggetti da raccogliere. Una volta salvato il Gobbo dalla scatola sarà la volta di passare alla ricerca del cristallo di questa zona. La gemma si trova vicino alla grande piattaforma rossa (quelle che cadono) ed è piuttosto difficile da prendere ma se riuscirete ad impossessarvene la piattaforma diventerà magicamente stabile. Quando la piattaforma ha smesso di cadere, sullo schermo farà la sua comparsa una scalinata: usatela per raggiungere la porta che conduce alla fine della sezione. Fate un bello scatto e balzate sulla colona centrale, recuperando i cristallo bonus presente in zona. Dirigetevi a sinistra per trovare un box che contiene un Gobbo. Una volta salvato il piccolino passate alla sezione successiva. Non appena emergerete iniziate a scarpinare lungo la piattaforma e proseguite fino a quando non vi imbatterete in un'altra cassa. Distruggetela per liberare un altro Gobbo quindi dirigete a sinistra per un cristallo. Le piattaforme che si trovano nella sezione successiva, si muovono in maniera scomposta così fate molta attenzione durante il passaggio. Lungo la strada fate in modo di raccogliere tutti i cristalli soprattutto quello bonus. Fate attenzione, alla fine della cava, perché verrete accolti da una serie di fire ball. Una volta eliminato anche questo inconveniente tirato dritto, entrate nella porta bonus e completato il livello.

LIVELLO 4.6 – PANICO DA PIATTAFORMA

Per raggiungere l'ingresso dovrete riuscire ad aprirvi la strada lungo le piattaforme rotanti munite di spine. Le piattaforme ruotano quando Pete colpisce i terreno con il suo martello così prendete bene il tempo e fate in modo di prendere tutti i cristalli che troverete lungo il tragitto. Una volta superata questa zona vi ritroverete in un'altra stanza ancora più complessa. Le piattaforme che costituiscono il pavimento si rivoltano periodicamente mostrando il loro lato irto di pericolosissime spine così dovrete calcolare bene il tempo di planata se verrete salvare il vostro povero sedere. Lungo la strada, sulla cima di una sporgenza, assicuratevi di distruggerete tutte le casse in modo da far comparire un altro prezioso cristallo. Una volta passati nella porta, saltate sulla piattaforma tronco non appena questa mostra il lato piatto. Attraversatela e, non appena vi è possibile cercate di saltare su qualcosa di più sicuro. La piattaforma successiva dovrebbe essere libera da spine per cui saltateci sopra e scendete non appena inizia a cambiare. Ripetete il procedimento fino a quando non raggiungerete l'ingresso opposto. Qui troverete un cristallo bonus sulla piattaforma nel mezzo della stanza così grabbatelo e proseguite. Nella sezione successiva altre piattaforme rotanti rallenteranno la vostra avanzata. Con calma avanzate come avete fatto in precedenza. Di fato questa sezione presenta gli stessi inconvenienti della precedente così non dovreste avere eccessivi problemi ad arrivare fino i fondo e a terminare anche questo livello.

LIVELLO 4.B2 – L'INFERNO DI DANTE

Difficile? Chi ha detto difficile? Il boss di questo schema ha bisogno di ben 9 colpi per essere messo k.o. Ogni 3 colpi il malefico cambierà modalità di attacco così la tecnica migliore per riuscire a vincere è quella di mantenere sempre costante la vostra riserva di cristalli senza i quali sarete solo carne morta. La sua prima serie di attacchi consisterà in un balzo che finirà con un poderoso pestone al suolo. Spostatevi quindi rapidamente non appena Dante si lancia verso di voi quindi saltate e colpitelo mentre sta ridendo. Dopo 3 colpi il boss inizierà a caricarvi. State vicino al muro e iniziate a spostarvi di lato non appena Dante si avvicina: il poveretto andrà così a schiantarsi contro il muro e voi potrete colpirlo sul coppino. Dopo altri 3 colpi il barone inizierà a diventare veramente violento. Dante decollerà ed inizierà a bombardare il caro Croc con una serie di proiettili d'energia. Correte attorno alla stanza, un po' come quando avete combattuto Cactus Jack, ed aspettate che Dante torni a terra. Una volta giù raggiungetelo e piazzategli una bella codata sul muso. 3 colpi ed il simpaticone se ne andrà al creatore mentre voi potrete gustarvi la sequenza per la quale avete tanto lavorato.

LIVELLO 5.1 – RITORNO AL PASSATO

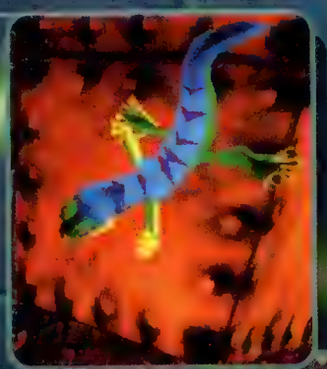
Dopo che avrete salvato tutti i 144 Gobbos e raccolto gli 8 pezzi dei puzzle dai livelli speciali che si trovano dopo ogni boss, al termine di una breve opera di montaggio vi troverete a dover affrontare una nuova e inquietante isola. Non appena entrerete in scena 2 Dantini inizieranno a scagliarvi addosso delle palle di fuoco. Non avendo ancora recuperato alcun cristallo, sarete messi rapidamente k.o. a meno che non vi mettiate subito a correre e non distruggiate la scatola che si trova nell'angolo dello schermo. Armati di questi cristalli potrete prendervi cura dei vostri avversari con maggiore tranquillità. Quando avrete liberato la zona dirigetevi verso la lava e recuperate la chiave affianco alla maschera quindi saltate nel condotto prima che i Dantini riappaiano. Aprite la gabbia che trovate quando atterrerete quindi premete il pulsante per attivare una piattaforma segreta. Salite lungo le piattaforme che i troverete di fronte e raccogliete la vita extra. Un mostro sta a guardia della porta per la sezione successiva Rapidamente salategli sulla crapa prima che possa iniziare a tirarvi addosso le sue fire ball. Nella sezione successiva, oltre al solito se di mostri dovrete anche affrontare una serie di piattaforme evanescenti. La chiave del successo per riuscire a sopravvivere in questo schema è quella di mantenere costante la vostra riserva di cristalli cercando di raccoglierne il maggior numero possibile. Fatto ciò infilatevi nel sentiero inferiore e procedete celermente cercando di non farvi spiaccicare al suolo. Fatto ciò superate il buco e salate sulla maglia dall'altra parte. Qui troverete diversi Dantini per cui muovetevi con cautela. Uscite La sezione successiva è estremamente facile se paragonata all'ultima. Tutto quello che dovrete fare nn sarà altro che raggiungere la porta che si trova nel lato opposto della stanza. Una volta che sarete giunti a destinazione entrate. Salite la collina fino a quando non vi troverete di fronte al gong. Una volta in cima potrete passare allo schema successivo.

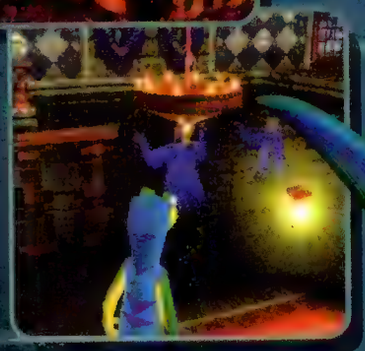
LIVELLO 5.2 - BRRR

La prima piattaforma è una delle più letali di tutto il gioco quindi vedete di limitare al minimo la vostra permanenza. Dopo diversi tentativi ed un po' di fortuna dovreste comunque riuscire a passare. Una volta raggiunta la piattaforma a maglia, proseguite e saltate giù, sulla piattaforma ghiacciata sottostate per raggiungere l'uscita. Superate i denti e proseguite attraverso le 3 scatole sulla pedana ghiacciata. Distruggete le casse per ottenere cristalli extra quindi preparatevi ad affrontare dei pupazzi di neve molto poco amichevoli. Avanzate a non appena ne avete la possibilità agganciatevi al pallone. Con lo stesso procedimento evitate anche i mostri presenti più avanti ed usate lo sferoide per raggiungere l'uscita. Ora dovrete riuscire a raggiungere la porta più lontana utilizzando i grill e le piattaforme di ghiaccio. Il vero problema verrà però dai mostri presenti nello schema che, tanto per cambiare, vi bersaglieranno con palle di fuoco, di neve ed altre amenità assortite. In caso riusciate a raggiungere la porta, dovrete anche traversare un fiume di lava sfruttando un'altra serie di piattaforme. Qui troverete dei Dantini che però non dovrebbero causarvi eccessivi grattacapi. Proseguite eliminando i vostri nemici ed entrate nella porta. Visti i casini della sezione precedente questa ultima parte di caverna sarà una passeggiata di salute. Limitatevi a saltare sulle piattaforme a freccia e evitate la lava ed i Dantini fino a quando non raggiungerete l'ultima porta.

...L'ABBIAMO RICOSTRUITO...

ORA E' MOLTO PIU' FORTE... E PIU' VELOCE...





Esplora il mondo 3D:

vai dove vuoi, spazia a 360°. Raggiungi i limiti della tecnologia tridimensionale combinando un'incredibilmente ampia libertà di gioco con una grafica innovativa ed effetti speciali... veramente esplosivi!

GEX™
RETURN OF THE GECKO

DALLA NOSTRA ABBIAMO LA TECNOLOGIA

BMG i Giochi Che Ti Danno Alla Testa!

CRYSTAL DYNAMICS

PlayStation

INTERACTIVE VIA BERCHET, 2 MILANO - TEL 02/8881.1 FAX 02/8881 2214

A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT www.bmginteractive.com

LIVELLO 5.3 – OP OP OP... DIN DIN DIN...

Puntate diritti e filati verso il pallone quindi dirigetevi verso la chiave d'oro. Una volta in possesso scalate le piattaforme e raggiungete la porta chiusa. Entrate e saltate sull'anello di piattaforme per poi dirigere verso l'angolo e spiaccicate il nemico. Andate verso la terra nel centro e raccogliete il cristallo. Saltate oltre le piattaforme mobili, atterrando sull'altro lato. Procedete quindi attraversate il lungo "marciapiede" prendendo i vari power up infine dirigetevi verso l'ultimo set di piattaforme rotanti ed eliminate il mostriciattolo che le protegge. Una volta liberata la zona, saltate sul secondo blocco di terra e scendete nella sezione successiva. Qui dovrete raccogliere tutte le torce per avere qualche chance di sopravvivere. E' anche buona cosa non fermarsi a distruggere le varie scatole ma limitarsi solo allo stretto indispensabile. Cercate quindi di raggiungere la porta facendo attenzione alle varie piattaforme cadenti molto diffuse i questa sezione. Una volta fuori, prendete il percorso a sinistra e premete il pulsante sulla piattaforma successiva. Continuate ad avanzare fino a quando non raggiungerete il condotto e l'uscita. Procedete tranquilli e spediti anche nella caverna successiva facendo attenzione ai vari nemici che vi aspettano sulle piattaforme. Aspettate che i malefici facciano fuoco quindi, mentre stanno ricaricando balzategli sulla testa. Avanzate sulle piattaforme, prendete la vita extra quindi tornate indietro su blocco principale e raggiungete il pozzo. L'ultima sezione dello schema è un vero inferno. Una moltitudine di Dantini vi aspetta nascosta nel buio pronta a lanciarvi contro letali pale di fuoco. Per completare questo schema, tenete sempre il dito sopra il pulsante del salto e, non appena sentite un rumore sospetto, spiccate un balzo: dovreste così riuscire a raggiungere la fine dello schema.

LIVELLO 5.4 – CROC INTERACTIVE

Attraversate la piattaforma cadente rossa e saltate prima che questa inizi la sua discesa. Muovetevi velocemente fra i Dantini evitando le fire ball quindi balzate sulla piattaforma mobile. A questo punto vi verrete a trovare sotto il fuoco di altri avversari: evitate le palle di fuoco quindi, quando raggiungete il set di piattaforme rosse, iniziate a salire. Una volta dentro il castello principale cominciate a correre per evitare i blocchi cadenti e raggiungete la porta. Una volta che avrete lasciato la sezione vi troverete a far saltare un altro blocco. Spingetelo quindi verso la porta come avete fatto l'ultima volta quindi premete il pulsante fino a farlo scoppiare. Proseguite lungo il sentiero di pietra e continuate a girare, saltando le palla di fuoco che i passeranno davanti. Nel giro di poco tempo vi troverete di fronte all'uscita. Un altro set di piattaforme mobili è qui che vi aspetta. Usate la stessa tattica utilizzate i precedenza per evitare i Dantini e le loro fire ball quindi procedete fino a raggiungere l'ultima zona del livello. Attraversate le ultime piattaforme e raggiungete l'ultimo schema di questo terrificate video game.

LIVELLO 5.B1 – L'ULTIMA SENTINELLA

Se pensate che l'ultimo scontro sia stato particolarmente impegnativo beh, ripensateci! Per sconfiggere il barone infatti dovrete riuscire a far vibrare contemporaneamente tutti e 4 i gong che si trovano nei lati dell'arena. Sembra facile vero? Sbagliato. Infatti mentre voi tenterete di saltare sulle piccole piattaforme mobili per raggiungere tutti e 4 i gong prima che uno smetta di vibrare il barone, con grande signorilità, cercherà di annientarvi con le sue letali fire ball. Ogni volta che raggiungerete un gong colpitelo quindi premete il bottone per girarvi. Questo dovrebbe allinearvi con la piattaforma dietro di voi; un piccolo aiuto anche se dovrete saltare comunque come dei matti per riuscire a raggiungere i 4 angoli dell'arena. Quando tutti e i gong suoneranno all'unisono il barone sarà definitivamente sconfitto e voi potrete raggiungere i vostri amici Gobbo e godervi un po' di sano e meritato riposo.

PASSWORD DEI LIVELLI

1.2	ULLLLDDULURDRRU	3.B1	DLRLDULDUURURLL
1.3	RULULUURLRURLUD	3.S1	LUDDULURDLUULDD
1.B1	DLURLDRLRLRRDLL	3.4	URRRURURDDRLDUU
1.S1	LURURUDRLDULULD	3.5	RDRDULDUDLUUURD
1,4	ULDLLDDRLLLRDRU	3.6	DRDLURLDURRURDL
1.5	RUDULUUULDURLUD	3.B2	LULDDLURDDUDLDD
1.6	DLRRLDRDRURRDLL	3.S2	URURURULDLRLDDU
1.B2	LDUURRDRLLURULD	4.1	RDUDULDDDDUUULD
1.S2	URLRULDRLDRDRRU	4.2	DRLLURLUUURURUL
2.1	RDLDURUULLURLUD	4.3	LDDDDDULLLRULUD
2.2	DRULULRDRRRRDLL	4.B1	UURRDDULLDULDDU
2.3	LURDDRDRLDULULD	4.S1	RRRDDULDLLRUULL
2.B1	ULDRULDRLLRDRRU	4.4	DDDLDDDURRUURUD
2.S1	RDDDURUULDUUDUD	4.5	LLLDUURLLDRDLUL
2.4	DRRLULRDRURULLL	4.6	UUURDDRLLLULDDR
2.5	LDUDDUDRDLUDRLD	4.B2	RLUDDULDLDRUULL
2.6	ULLRDUDRDDRLURU	4.S2	DDLDDDDURUUURUU
2.B2	RULDDDUUDLUUDUD	5.1	LLDLURRLLLRULUR
2.S2	DRULDULDURRURLL	5.2	UDRUULRLLDULDDL
3.1	LURDUDURDDUDLLD	5.3	RRRLURLDLLRUULR
3.2	LDRDUURDLRLDRU	5.4	DDDDULDURRUURUU
3.3	RUDDDDDUDDUUUUD	5.B1	LLLLDRRLLDRDLUR

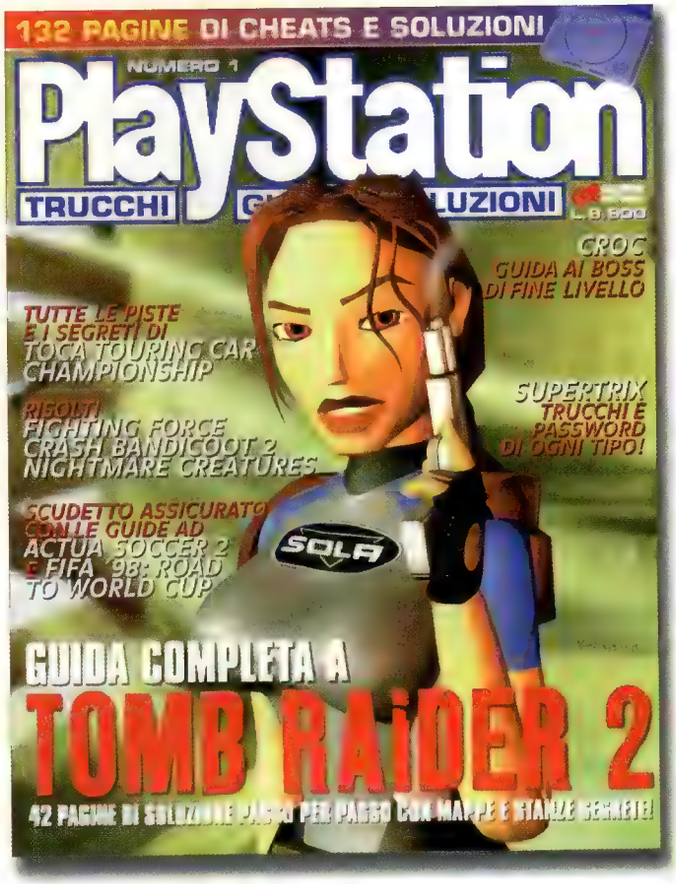
PlayStation

TRUCCHI | GUIDE E SOLUZIONI

SOLO UNA RIVISTA TI OFFRE **132 PAGINE DI TRUCCHI E SOLUZIONI** DI GIOCHI PLAYSTATION. **SOLO UNA RIVISTA** TI PROPONE UNA GUIDA COMPLETA DI 42 PAGINE A **TOMB RAIDER 2**, CON I CONSIGLI PER SUPERARE ANCHE I PUNTI PIÙ OSTICI E PER SCOPRIRE LE STANZE SEGRETE, NONCHÉ LE MAPPE DI TUTTI I LIVELLI DEL GIOCO. **SOLO UNA RIVISTA** TI PROPONE LE GUIDE DETTAGLIATE A **NIGHTMARE CREATURES, CRASH BANDICOOT 2** E **FIGHTING FORCE**. **SOLO UNA RIVISTA** TI SPIEGA COME TRIONFARE A **FIFA '98: ROAD TO WORLD CUP, ACTUA SOCCER 2** E **TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP**. **SOLO UNA RIVISTA** TI SVELA TUTTE LE MOSSE DI **MARVEL SUPER HEROES** E I SEGRETI PER SCONFIGGERE I BOSS DI FINE LIVELLO DI **CROC**.

PLAYSTATION: TRUCCHI, GUIDE E SOLUZIONI.

LA RIVISTA.



in edicola

SuperTrix

INVIATE I VOSTRI TRUCCHI A:
SUPERTRIX
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39
20091 BRESSO (MI)

Resident Evil 2

Valutazioni

Le valutazioni sono parte fondamentale per l'esecuzione di alcuni di questi trucchi, ecco come funzionano:
- Per ottenere una valutazione di classe A dovete completare il gioco in meno di tre ore, salvare una sola volta e utilizzare solo le erbe curative e non i *First Aid spray*.
- Per ottenere una valutazione di classe B completate il gioco in meno di tre ore salvando una sola volta.
- Per la valutazione di classe C finite il gioco in cinque o sette ore.
- Per una valutazione di classe D finite il gioco in sette o più ore. Attenzione, la valutazione è abbassata di 1 punto qualora utilizzaste armi speciali o più di 12 salvataggi.

Armi Bonus

- Per ottenere la *Gatling Gun* e il fucile subacqueo, completate un qualunque scenario B con una valutazione B o superiore.
- Per impossessarvi del lanciamissili con munizioni infinite, completate entrambi gli scenari A con una valutazione B o superiore.
Nota: Le armi bonus sono reperibili nel primo baule che aprirete.

Giocare con Hunk

Hunk è uno dei membri della SWAT assoldati da Umbrella, la cui missione è raggiungere il tetto partendo dalle fogne. Per utilizzare Hunk completate entrambi gli scenari di entrambi i personaggi con valutazione A per tutti e due.

Giocare con Tofu

Per utilizzare Tofu è necessario completare sei scenari con valutazione A.
L'obiettivo di Tofu è lo stesso di Hunk: il raggiungimento dell'ultimo piano partendo dalle fogne. Solo che stavolta è più difficile in quanto Tofu è armato solo di coltello e non può utilizzare armi da fuoco.

Generatore d'Emergenza

Per attivare il generatore d'emergenza utilizzate questa sequenza: ↑, ↓, ↑, ↑, ↓.

Costumi alternativi

Per ottenere dei capi di vestiario diversi dal solito, comportatevi in questa maniera: cominciate una nuova partita a livello *Normal*, sulla strada per il dipartimento di polizia non raccogliete nulla, giunti al cancello che porta al distretto prendete il sottopassaggio, appena scese le scale incontrate Brad Vickers, il pilota d'elicottero di ***Resident Evil*** divenuto zombie, scartatelo e risalite le scale, raccogliete la pianta nel vaso più vicino, entrate nella stazione di polizia e raccogliete i proiettili che trovate sul bancone in fondo alla hall, uscite, scendete le scale ed accoppate l'elicotterista, ispezionatene il corpo e raccogliete la chiave speciale. Una volta giunti nella camera oscura utilizzate la chiave sugli armadietti.
Se utilizzate Claire trovate un bel giubbottino e una pistola Colt S.A.A.
Con Leon potete scegliere tra un completino da baseball comprensivo di berretto, o una giacca in pelle con un teschio disegnato sulla schiena.
Nota: se fate fuori Brad con un bel calcio piazzato sulla zucca, risparmiate un sacco di proiettili e di tempo.

Moto Racer

Tutti i circuiti

Nello schermo del titolo premete: ↓, ↓, →, ←, ↑, ↑, ✕, ●, L2, △, ✕. Otterrete così tutti i 10 circuiti.

Gare Notturne

Premete ↑, ●, L1, ↓, △, L2, ●, ←, R1, ✕ nello schermo del titolo.

Mini-moto

Bellissimo, specie nel motocross; premete ↑, ↓, R2, L2, ↓, ↑, L1, ✕ nello schermo del titolo.

Rallentare gli avversari

Volete che i vostri avversari viaggino circa a 50 km/h? Premete ↓, ↓, ↓, ●, L1, ●, L2, ↓, ↓, ✕ nello schermo del titolo.

Turbo boost

Premete ↑, ↑, ↑, △, R1, △, R2, ↑, ↑, ✕ nello schermo del titolo.

Per vedere i credits

Per vedere il filmato dei *credits* premete nello schermo del titolo: ●, △, ●, ●, △, ●, ↑, →, ←, ✕.

FIFA 98: Road to World Cup

Soldi facili

Per incrementare il vostro c/c bancario premete: ■, ✕, ■, L2, L1 nello schermo dei trasferimenti dei giocatori.

Attributi illimitati per i giocatori

Nello schermo per modificare i personaggi premete: L1, L2, ✕, ■, ✕.

Test Drive IV

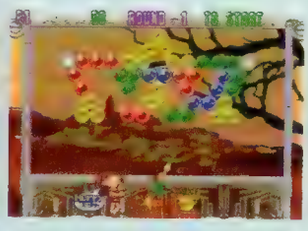
Codicilli

Quando fate un record in una gara inserite uno di questi nomi: **KNACKED** o **SAUSAGE**. Otterrete così quattro nuove macchine e un nuovo circuito. Le macchine sono: la GTS-R, una nuova TVR, una Pitbull mini e una Dodge Daytona!

Puzzle Bobble 3 DX

Another World

Premete ●, ←, →, ● nello schermo del titolo. Comparirà una bestiolina nell'angolo in basso a destra: sarete così in grado di giocare in un "altro mondo".
Nota: il funzionamento di questo codice è garantito esclusivamente con la versione giapponese.



ANLAIDS
ASSOCIAZIONE NAZIONALE
PER LA LOTTA CONTRO L'AIDS

Radiothon 1998®

LEGA ITALIANA PER LA LOTTA CONTRO L'AIDS

Marani

Radio DEEJAY

GRAZIE

La ricerca è alla base di ogni progresso. Ringraziamo vivamente chi contribuisce alla ricerca italiana perché il nostro paese continui ad avere un ruolo importante nel mondo. Grazie a tutti gli ascotatori di Radio DEEJAY.

Prof. Mauro Moroni

Le attuali terapie danno speranze ma c'è ancora tanto da fare soprattutto in termini di prevenzione. Avere gli amici di Radio DEEJAY al nostro fianco ci da forza per proseguire con rinnovato entusiasmo nella nostra battaglia.

Dott. Vittorio Agnoletto

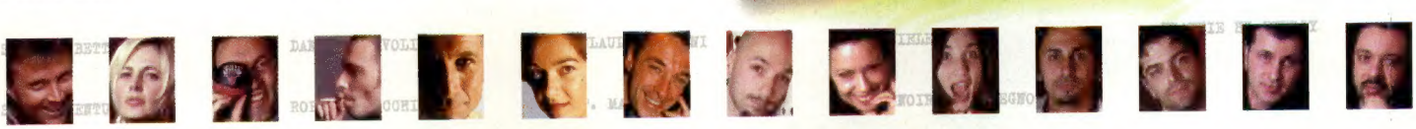
GRAZIE alla partecipazione di oltre 150 ospiti. **GRAZIE** a tutti gli ascoltatori. **GRAZIE** a tutte le persone che hanno collaborato gratuitamente alla raccolta fondi per la lotta all'Aids. **GRAZIE** per le vostre promesse di versamento. **GRAZIE** a tutti da Radio DEEJAY.

RADIO DEEJAY®

the net

one nation
one station

www.deejay.it



Tomb Raider 2

Queste sequenze di movimenti sono da compiere mentre si sta giocando.

Tutte le armi

1) Fate un passo laterale a sinistra, uno a destra, uno a sinistra.
2) Tenete premuto il bottone per camminare e fate un passo aventi, uno indietro e un altro avanti. Rilasciate il tasto per camminare.
3) Giratevi tre volte in una qualunque direzione.
4) Fate un salto indietro e, quando siete in aria, premete immediatamente il tasto per eseguire la capriola.

Far esplodere Lara

1) Fate un passo laterale a sinistra, uno a destra, uno a sinistra.
2) Tenete premuto il bottone per camminare e fate un passo avanti e uno indietro. Rilasciate il tasto per camminare.
3) Giratevi tre volte in una qualunque direzione.
4) Fate un salto avanti e, quando siete in aria, premete il tasto per eseguire la capriola.

Addio pedinatore!

Stanchi di essere seguiti dappertutto in casa di Lara? Andate in cucina, aprite il freezer, etrateci e aspettate che arrivi il rompiscatole. Una volta arrivato saltatelo e chiudete la porta dietro di voi. Ciao ciao...

Saltare i livelli

1) Fate un passo laterale a sinistra, uno a destra, uno a sinistra
2) Tenete premuto il bottone per camminare e fate un passo indietro e uno avanti. Rilasciate il tasto per camminare.
3) Giratevi tre volte in una qualunque direzione.
4) Fate un salto in avanti e, quando siete in aria, premete immediatamente il tasto per eseguire la capriola.

Stanza segreta nella casa di Lara

Quando esplorate l'esterno della casa andate alla porta frontale e apritela. Proseguite dritti e date una occhiata alle due hall da una e dall'altra parte dell'orologio. Dopo aver utilizzato l'interruttore dovreste tornare dalla hall di destra. Uscite dalla porta che avete appena aperto e andate sinistra: entrerete così nel labirinto. Una volta entrati andate sempre a sinistra finché non potrete far altro che andare a destra. Una volta raggiunto il retro del labirinto vedrete un muro di mattoni, guardate attentamente e vedrete due aperture.

Prendete quella di destra e gettatevi dentro il buco. Andate alla fine del corridoio e saltate fuori, usate il pulsante sul muro e vedrete un filmato della porta che si apre in casa. Questa porta è a tempo: dovrete quindi fare in fretta. Tornate indietro per la strada percorsa in precedenza, saltate fuori dal buco e andate a sinistra. Lungo il labirinto andate sempre a destra finché non dovrete forzatamente andare a sinistra. Uscite dal labirinto, entrate in casa ed entrate nella porta ora aperta. Questa vi porta alle cantine, dove troverete molte casse e finestre da entrambi i lati. Dovrebbe esserci una enorme statua sulla destra.
Nota: Quando trovate la leva che vi permette di aprire la porta per accedere alla stanza segreta, raccogliete le torce che trovate sulla destra. Vi renderanno la via del ritorno molto più semplice.

NHL '98

Cheat codes

Inserite questi codici nello schermo delle password:

Codice	Effetto
STANLEY	Per vedere il filmato della vittoria
GIPTEA	Per ottenere vittorie facili contro le squadre inglesi.
NHLKIDS	Giocatori e portieri divengono piccolini.
PLAYTIME	Giocherete con atleti piccolini ma dai testoni grossi, e portieri grossi con capoccioni enormi.
BIGBIG	Tutti i giocatori sono enormi.
BRAINY	Tutti i giocatori hanno il capoccione.
EAEAO	Attiva la squadra degli EA Blades.
3RD	Seleziona la terza divisa di una squadra, se questa ne ha una.
FREEEA	Aggiunge gli sviluppatori del gioco alla lista dei free agents.
MASKDMAN	Indossa la terza divisa di una squadra, se questa ne ha una.

Giocatori Super

Per avere dei giocatori super create un personaggio e inserite un qualunque nome di quelli che compaiono nella *credit list* sul retro del manuale.

One

Tutte le armi

Per utilizzare una qualunque delle armi a disposizione dell'impressionante arsenale di *One* inserite la password **Maxpower**.

Selezione del livello

Per cominciare in un livello qualunque utilizzate la password **Heavyfeet**.

MDK

Arena Bonus

Nel primo mondo, in Arena 1, Dopo aver fatto saltare il portale atomico con "la più piccola arma atomica", girate-vi e tornate alla caverna da cui avete iniziato. Troverete una sfera rosa, entrateci. Vi troverete così in una nuova arena. Sparate a tutti i Grunt che la abitano. Un tornado (utile per spazzare qualsiasi cosa in un'arena) e dell'energia pioveranno dal cielo: raccoglieteli e tornate alla sfera rosa. Vi ritroverete nella caverna originale e potrete continuare per la seconda arena.

Selezione del livello

Nello schermo del titolo premete ⬅, ●, ▲, ➡, ■.

Resident Evil: Director's Cut

Raddoppiare le munizioni

Nello schermo del titolo scegliete *New Game* e poi scendete su *Advanced* senza selezionarlo. Una volta che *Advanced* è evidenziato, tenete premuto ➡ sulla croce direzionale. Dopo circa 10 secondi il colore della scritta *Advanced* cambierà. Ora potete cominciare una nuova partita con uno dei due personaggi.
D'ora in poi, ogni volta che raccoglierete dei proiettili per la pistola ne raccoglierete trenta anziché quindici, mentre per i nastri della macchina da scrivere ne otterrete sei anziché due.

CENTRO SPECIALIZZATO VIDEOGAMES, MODELLISMO E GIAPPONESERIE

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ORDINA AL

0541/786496

FAX 0541/786621

06/56339373

FAX 06/56341133

47900 RIMINI - Via Sigismondo, 36 - Tel. 0541/786496 - Fax 0541/786621

00121 OSTIA LIDO - ROMA - Via delle Canarie, 19 - Tel. 06/56339373 - Fax 06/56341133

PSX JAP - USA

Ace Combat 2	L. 129000
Armored Core Project Phantasma	L. 139000
Battle Master	L. 139000
Bloody Roar	L. 139000
Bomberman World	L. 129000
Bio Hazard Director's Cut	L. 109000
Breat of Fire III (JAP-USA)	**L. 139000**
Bushido Blade	L. 139000
Chacobo Dungeon	**L. 169000**
Cyber Boots	L. 139000
Crime Crakers 2	L. 139000
Dead or Alive	**L. 139000**
Door to Phantomille Klonoa	**L. 129000**
Dokiusey 2	L. 139000
Dragon Ball GT	L. 139000
Dragon Ball Z Legend	L. 89000
Einhänder	**L. 139000**
Elemental Gear Bolt Per Gun Namco	**L. 139000**
Final Fantasy Tactis USA	**L. 129000**
Front Mission Alternative	L. 139000
G Century Gundam	L. 80000
Gundam the Battle Master	L. 139000
Gun Bullet	L. 139000
Ghost in the Shell	L. 119000
Gran Turismo	**L. 139000**
Hyper Heat Mini 4WD	L. 119000
Hokuto no Ken	L. 129000
Mad Stalker	L. 139000
Marvel Super Heroes	L. 109000
Metal Slug	L. 139000
Nagano Winter Olimpics	L. 149000
Nightmare Creatures USA	L. 109000
One USA	L. 139000
Panzer Bandit	L. 149000
Parasite Eve	**L. 139000**
Puzzle Bubble 3DX	L. 139000
R-Type	**L. 129000**
Ranma 1/2	L. 159000
Real Robot Final Attack	**L. 159000**
Red Asphalt	L. 119000
Resident Evil 2 (Bio Hazard 2)	**L. 155000**
Rockman Dash	L. 149000
Sailor Moon s	L. 149000
Samurai IV	L. 149000
Side By Side Special	L. 139000
Side Winder 2	L. 129000
Street Fighter Collection	L. 135000
Street Fighter ex Plus	L. 139000
Tamagotchi	**L. 109000**
Tales of Destiny	**L. 149000**
Tekken 3	**L. 149000**
Tenchu	**L. 139000**
Tobal 2	L. 149000
Tokimeki Memorial Vol. 1	L. 98000
Tokimeki Memorial Selection	L. 119000
Winning Eleven 3	L. 139000
X-Men us Street Fighter	**L. 139000**
Xenogears	**L. 139000**
Z Gundam	L. 149000

ACCESSORI

PSX - SAT - N64

CONSOLE

Nintendo 64 RGB	L. 380000
Playstation Jap + Dual Shock	L. 430000
Sega Saturn Jap+Cool Pad	L. 399000

JAP NINTENDO 64 USA

1080 Degree Snow Boardin	**L. 149000**
Aerogauge	L. 149000
Aerofighters Assault	L. 169000
Bomberman	L. 139000
Camaleon Twist	L. 129000
Clayfighter	L. 149000
DD Kong Racing	L. 159000
Dynamite Soccer	L. 139000
Dual Heroes	L. 149000
Duke Nukem 64	L. 159000
Doom	L. 99000
Fighter's Destiny	L. 159000
Filler Instinct USA	L. 139000
Gex: Enter the Gecko USA	L. 159000
Go Go Truble Maker	L. 139000
Hexen	L. 99000
Hyper Olimpic Nagano	**L. 149000**
Hyriu No Ken Twin	**L. 139000**
J League Live	L. 99000
J League Eleven Beat	L. 159000
King of Pro Baseball	L. 139000
Lamborghini 64 USA	L. 169000
Mace the Dark Age	L. 159000
Madden 64	L. 159000
MRC USA	L. 169000
NBA In the Zone 98	**L. 98000**
Robotron	L. 159000
S. Francisco Rush USA	L. 169000
Siam City 2000	**L. 159000**
Snobo Kids	L. 139000
Star Fox + Jolt Pack	L. 179000
Tamagotchi	L. 139000
Top Gear Rally	L. 129000
Wild Choppers	L. 119000
Wonder Project	L. 139000
World Wide Soccer 3	L. 159000
Yoshi Story JAP	**L. 109000**
Yoshi Story USA	**L. 159000**

MODELLINI EVANGELION BANDAI

CD MUSIC KEN IL GUERRIERO A L. 59.000

VIDEO CD DEI MANGA GIAPPONESI A L. 30.000

Gadget di:
Pocket Monster - Dragon Ball - Lamù - Lupin - Ranma 1/2
Sailor Moon - Gundam - Goldrake - Mazinga - Hello Kitty
Evangelion - Rayearth - Final Fantasy VII - Tekken - City Hunter
Tokimeki Memorial - Slayers - Kakyusei
Modellini in resina, vinile e plastica.
CD Musicali dei tuoi eroi giapponesi.

L. 29.000 - VISITATECI

GLI SPECIALISTI DEL SATURN TUTTI I TITOLI D'IMPORTAZIONE

SATURN JAP

Asuka 120% Limited	L. 119000
Azel Panzer Dragon RPG	**L. 129000**
Bakuretsu Hunter R	L. 129000
Bomberman Collection	L. 89000
Bomberman Fight	L. 119000
Bobble Symphony	**L. 129000**
Burning Rangers	**L. 139000**
Chaos Seed	**L. 109000**
Cotton 2	**L. 129000**
D&D Collection	**L. 139000**
Dead or Alive	L. 119000
Dokiusey 2	L. 129000
Dragon Ball Z Legend	L. 89000
Evangelion 2nd Impression	L. 159000
Evangelion Digital Card	L. 129000
Falcom Classic	L. 139000
Finalist	L. 119000
Farland Saga	**L. 149000**
Grandia LTD Version	L. 149000
Last Bronx	L. 129000
Lunar Magical School	L. 139000
K-1 Fighting Illusion	L. 99000
King of Fighter 97 + RAM	**L. 139000**
Marvel Sup. Her.	L. 139000
Metal Slug	L. 139000
Nemesis	**L. 149000**
Nights	L. 99000
Princes Crown	**L. 139000**
Prisoner of Ice	**L. 149000**
Rayearth USA	**L. 129000**
Real Bout Special + RAM	**L. 139000**
Rockman x 4	L. 139000
Samurai Shodown IV	L. 139000
Skull Fang	L. 70000
Shining Force III	**L. 119000**
Silhouette Mirage	L. 129000
Slayers	L. 149000
Snow Boardin Trix 98	L. 119000
Sonic R	L. 109000
Sonic Jam	L. 119000
Steep Slope Sliders	L. 109000
Street Fighter Collection	L. 139000
Star Fighter 3000	L. 99000
Sega Ages Vol. 2	L. 95000
Sega Touring Car	L. 119000
Samurai IV	**L. 139000**
Solo Crisis	**L. 139000**
Super Robot War F	L. 139000
Tactical Fighter	L. 139000
Thunder Force V	L. 139000
Tiger II Plus	L. 109000
Tokimeki Memorial	L. 129000
Vampire Savior + RAM	**L. 139000**
Vandal Hearts	L. 99000
Virus	L. 129000
Yu-no (sex)	L. 169000
Yuna 3 Lightning Angel	L. 139000
X-Men Vs. Street Fighter + RAM	L. 149000
Wacu Wacu Seven + RAM	L. 159000
Winter Heat	L. 119000
World Wide Soccer 98	L. 119000
Z-Gundam	L. 95000

NOMI E MARCHI SONO PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

gli specialisti

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY